Tot.387·388

《最终幻想Ⅶ》白金指南 |《圣铠传说 杀手版》免费游戏攻略

游戏机实用技术 UGTIME



春节合刊
240页看点满载

游戏盛事
360度精彩呈现












我们的选择

UCG游戏大赏2015媒体评选结果揭晓

-合刊钜献-

游戏大年鉴 | 游戏业界大盘点 | 魔鬼大词典 | 贺年大特企

-攻略透解-

幻影异闻录#FE | 废土2 导演剪辑版

ULTRA CONSOLE GAME

2016.2A2B 定价：RMB 32.00

ISSN 1008-0600



Gamehalo 热血最强 战神Ⅲ 重制版 全程邪道全球最速 特别收录 最上游28期 2015年十大推荐给玩家的电影

最上游29期 2015年的十大游戏金曲 | UCG大赏投票教程 2B篇@文艺篇 | 新作影像集锦 守望先锋 | 漫漫长夜 真·女神转生Ⅳ 终结 战场的女武神 重制版




Gamehalo高清光盘+指间方圆手游别册

刺客信条 编年史 俄罗斯

Assassin's Creed Chronicles: Russia

机种：PS4/XOne
类型：动作冒险
发行商：Ubisoft
发售日：2016年2月9日

刺客联盟的全新篇章

编年史系列又一力作

重回一九一八年十月革命完成终极任务

躲避布尔什维克圣殿骑士团的疯狂追杀



TV GAME半月刊
2016.2A2B
总第 387·388 期

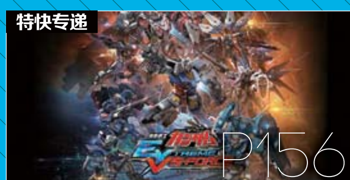
COVER STAFF
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



求生档案 天空的彼端





机动战士高达EXTREME VS-FORCE



UCG贺年大特企

CONTENTS

合刊矩献

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS



UCG 官方合作网站

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
网络总监：王 梓
广告总监：刘 芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年2月1日
定　　价：人民币32.00元

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



最上游《十大推荐给动漫迷的游戏》《十大游戏金曲》等一大波新的节目持续更新！敬请收看！

更多网络节目请登录



土豆视频



腾讯视频



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强

战神Ⅲ 重制版
全程邪道全球最速

特别收录

最上游 28 期
2015年十大推荐给玩家的电影

最上游 29 期
2015年的十大游戏金曲

UCG大赏投票教程
2B 篇 @ 文艺篇

新作影像集锦

守望先锋
真·女神转生Ⅳ 终结
战场的女武神 重制版
海贼王 热血沸腾
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3
战国 BASARA 真田幸村传
刀剑神域 虚空具象
漫漫长夜

电影前线

死侍
美好的一天
疯狂动物城

ENDING SONG

Gamehalo 2015 年
回顾串烧

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①幻影异闻录#FE	Nintendo ②	角色扮演 ③
④ Wii U ⑤幻影异闻录#FE		⑥ 日版
2015年12月26日 ⑦	本地1人 ⑧	对应年龄：12岁以上 ⑨
售价为7263日元 ⑩		

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________ 收藏日期 ____________



游戏机实用技术 游戏时光 联合主办

UCG游戏大赏2015 年度游戏媒体评选

踏入九周年的 TV GAME 大赏正式进化为“UCG 游戏大赏”(简称 UGA),由《游戏机实用技术》和游戏时光联合主办。UCG 游戏大赏活动将一如既往地专注于主机游戏领域。而本届大赏更是与时俱进，首次在年度游戏评选中加入了与国内玩家们密切相关的“国行 PS4/PSV”和“国行 Xbox One”两项，使之成为真正意义上的“我们的选择”。

2015 年可谓是主机游戏大作爆发的一年，而这次 UGA 2015 的媒体评选也经过了全体编辑的激烈讨论，再三斟酌才终于敲定。接下来我们就将揭晓包括年度十佳游戏（含最佳年度游戏)、各平台年度游戏，以及年度特别奖在内的 31 个奖项的获得者。正是这些最具影响力的游戏、人物和事件，一同为 2015 年的主机游戏界增添了光彩。而 UGA2015 玩家评选的最终投票结果和中奖名单，都将在《游戏机实用技术》总第 389 期正式公布，敬请期待！

文：UCG 全体编辑　统筹：初心者　美编：NINA



巫师 3 狂猎

PS4/XOne

The Witcher 3: Wild Hunt

众里寻她千百度

当一个又一个的奇幻故事企图让主角去拯救世界守护苍生，以塑造出一段又一段公式化的史诗时，波兰的顶尖开发者们却用他们的奇幻故事改编出的游戏作品告诉我们，有时候哪怕只是一位猎魔人的生命轨迹，也足以塑造传奇。“白狼”杰洛特的故事就此踏上了世界的舞台，来自波兰的 CD Projekt RED 用他们的激情让杰洛特一步步地走向了玩家们的视线中心。在初代刚刚登场时，这不过是一个核心角色扮演玩家和极少数奇幻爱好者们津津乐道的黑暗奇幻异色之作，而在多年的蛰伏后，《巫师 2 王国刺客》终于展露出了它作为一线作品的潜质，然而它登陆游戏领域的主舞台——家用机的过程并非是那么一帆风顺。而也正因为如此，当《巫师 3 狂猎》带着毋庸置疑的大作气质登场，被震撼的不再只是忠实的粉丝，而是整个游戏界。

甚至在这款作品能够和玩家们见面之前，《巫师 3 狂猎》就已经展现出了无可否定的赢家气质。根据《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》的记载，截止到 2015 年的 3 月——也就是本作发售的两个月前，这款甚至还没有人能够正式玩上的作品就已经赢下了 206 个奖项。而在其作为畅销游戏席卷整个游戏界后，其获取奖项的速度也并没有慢下来，甚至斩获了有游戏奥斯卡之称的 TGA 颁发的年度游戏大赏，在《辐射 4》、《古墓丽影 崛起》、《光环 5 守护者》、《血源诅咒》和《潜龙谍影 V 幻痛》等强大对手的重重包围之下，仍然闪耀出了任何玩家都无法忽视的光芒。

更难能可贵的是，它也是一款对中文地区玩家如此友好的作品，有着深入而且整体质量优秀的中文化。菜单、界面、对话甚至是词条解释都统统化为了我们熟悉的文字，配合着按照主流角色扮演游戏标准进行改造的系统和厚道的流程，还有探索元素满载的开放世界，无论你是否曾了解过《巫师》，作为一个玩家，你几乎找不到拒绝它的理由。



就正如杰洛特在故事中历尽艰苦地寻找自己的养女希里，《巫师 3 狂猎》就是许多玩家苦苦追寻的理想的角色扮演作品，而当我们蓦然回首，她已经站在了游戏界的巅峰之处。

[点评：稀饭]



如龙 0 誓约之地

Yakuza 0

PS4/PS3

泡沫经济时期的最后狂欢

1988 年，对于现在大部分玩家来说可能还是刚出生，或者将要出生的年份。我们对这个时代既熟悉，又陌生。而《如龙 0》的故事正是发生在这样的一个时代里，此时日本正处于经济泡沫最高峰，无数人被金钱冲昏头脑，一片繁荣景象之下隐藏着不为人知的激流暗涌。本作无论细节还是剧情都紧扣着这一时代，将我们玩家带进这个与现代接近，又有点陌生的日本闹市。

作为一款强调叙事的游戏，《如龙 0》的剧情可谓相当出众。出道不久就被污蔑杀人而蒙冤的桐生一马和受到处分被严密监视起来的真岛吾朗，他们的遭遇环环相扣紧密相连，隐藏在底下的却是东城会旗下不同组织之间的明争暗斗。两位主角的故事以两章一间隔的方式叙述，而且每次换人之前都会推向一个小高潮并巧妙地设下悬念，几乎全程没有冷场。可以说无论情节安排还是叙述手法，本作的剧情都称得上是系列之中在近两个世代以来最优秀的。

而作为一款沙箱游戏，神室町和苍天堀的面积充其量也只能算一个小庭院的大小，在其他游戏里面我们进入一家豪宅，或者闯进一座城堡，里面的面积可能就是这两个地方加起来的好几倍。但就是在这样一个小小的庭院里面，我们却可以看到整个时代的缩影——满街灯红酒绿的成人娱乐场所，五花八门的餐厅，街头巷尾随处可见的醉汉和小混混，堆满小巷的垃圾……而在各种支线任务里面，我们又会遇到蛊惑人心的宗教、拐卖外来人口的黑心老板，乃至拉帮结派的中国人等等。当然还能找到很多我们童年的回忆，比如游戏店中的各种 8 位游戏、还有模型四驱车。这些元素全都不是单调重复的无脑堆砌，而是都能从一个侧面去反映一个时代的真实写照，让我们玩家可以更容易地代入其中。因此这个小庭院中，随处都能找到各位老师的性感电话卡……咳咳，不对，是各种新奇的事物，以至于我们总会抛下主线去探索这个城市的各种秘密，即使花费数十上百个小时仍然流连忘返。

[点评：宇宙人]



注：除年度游戏以外的年度十佳游戏按照发售日期排序。



血源诅咒 Bloodborne

PS4

赞美月亮！

在 2014 年的年度十佳游戏评选中，《黑暗之魂 Ⅱ》名列其中。虽然在 2015 年《黑暗之魂 Ⅲ》还没来得及和各位“不死人”见面，但 FromSoftware 还是准备了另一个游戏来“虐”各位玩家，那款游戏就是《血源诅咒》。

说到本作，就不得不提那种从“《魂》系列”继承过来的核心向难度以及阴暗晦涩的游戏氛围。阴森的街道、寂静的森林和外表恶心且疯狂的敌人在游戏流程中和玩家形影不离。和“《黑暗之魂》系列”还带着一丝“龙与地下城”的风格不同，《血源诅咒》的克苏鲁神话风格使得玩家时刻都保持着一种来自心中的畏惧感。当然，除了难度和氛围之外，同时继承过来的还有游戏的一些缺点。不过对于大部分玩家来说，“读取时间过长”只是对玩家死亡的一种变相的惩罚，而“帧数问题”则是本作高难度的额外部分而已。以上这些话虽然只是开玩笑，但也能证明本作的素质之高足以让玩家沉迷其中，并忽略其他一些微不足道的瑕疵。

从某种程度上来讲，作为 PS4 的独占作品，本作获得的人气甚至超过了《黑暗之魂 Ⅱ》，这一切都得益于本作出色的战斗系统以及难度设置。更加快速且血腥的战斗使得本作的战斗比起“《魂》系列”之前的作品更加爽快。“攻击回血”的设定鼓励玩家采取更加主动的进攻策略，难度虽然依旧毫不妥协，但更加人性化。出色的难度设置让之前一些因高难度没玩过“《魂》系列”的玩家也能乐在其中，而对于技术流玩家来说，多变的战术也能让他们打出更多且更加赏心悦目的战斗。

出色的故事和人物塑造是本作的亮点之一。包括正篇中的人偶、乌鸦猎人艾琳、吉尔伯特、小女孩，再到其后发售的 DLC《老猎人》的玛利亚等角色，这些 NPC 虽然更多地只是在游戏中扮演着“过客”，却无一不给玩家留下深刻的印象。他们与玩家一同在这个疯狂的雅南城里书写着属于自己的故事。而随着《老猎人》的发售，《血源诅咒》的故事暂时告一段落。那么各位猎人，你们准备好再次化身不死人，披荆斩棘只为救赎而战了吗?

[点评：三日月]





油彩军团 Splatoon

Wii U

打破常规的百万级原创新作

在人们埋怨任天堂这些年总是换汤不换药，滥用老牌角色的时候，任天堂 EAD（原情报开发本部）第 2 组之中的年轻团队厚积薄发，带来了这款色彩纷呈的全新动作射击游戏。开发团队中有许多成员曾参与 Wii U 系统和首发游戏的开发工作，之后他们便着手酝酿一款专为 Wii U 设计的游戏。任天堂极少涉足的游戏类型、毫无知名度的角色、极具颠覆性的操作和玩法概念，都使得这款原创新作在令人兴奋之余也同时带有一丝不安。不过随着本作“试射会”（试玩版）和正式发售的到来，《油彩军团》便在全世界范围内开始了长达半年的持续热卖。在日本地区，它甚至成为了多年以来首款达成百万销量的原创游戏。要知道，日本市场一向对射击游戏缺乏热情。

有创意的游戏不罕见，然而兼具硬核水平的作品却是凤毛麟角。《油彩军团》的成功之处就在于，它不仅打破了同类型游戏既有的框架，而且让所有人都能够在短时间内找到窍门并为之着迷。它建立了一个海洋生物控制的现代世界，以街头风格迎合年轻人的审美爱好；它以我们身边的物件来代替冰冷暴力的枪械，却不失射击游戏的刺激爽快；它用争夺地盘的目标来取代盲目的杀敌行为，有效地诱导玩家掌握走位和智斗的重要性，带给他们成为高手的自信。但这并不代表游戏很单调，相反地，由于喷涂争夺地盘的规则，在多人对战中团队合作比起单打独斗，战术意识比起操作水平更加重要。4 对 4 的规模让每个人的影响力保持在“有限但不可或缺”的绝妙位置，队友怎么喷涂、在哪里被干掉、采取什么行动，都很有可能会导致整个战局的逆转。而到了高层次的排位对战，更是会让你见识到各种堪称狡猾多端的战术。



诚然作为一款完全新作，《油彩军团》的游戏规模和网战机制等方面都尚有提升的空间，但对于声音、手感和动作细节的执着追求却让本作历久弥新。在长期更新之后，游戏的 16 张地图均为 4 种联机模式打造了不同的设计，加上数十种武器和上百件服装，足以抵消初期内容不足的诟病。所以在 400 小时的对战之后，每次踏进游戏广场时我依然会感到新鲜，也依然可以体验到最初进入游戏时的那种跃跃欲试的兴奋。

[点评：初心者]



潜龙谍影 V 幻痛

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain PS4/PS3/XOne/X360

“《潜龙谍影》系列”终章降临

即使小岛秀夫曾经无数次声称不想再制作“《潜龙谍影》系列”的续作，但一再食言的他还是将一部又一部经典的系列作品带给了玩家。《潜龙谍影 V 幻痛》作为真正画上句号的终章，这一部集大成之作从各个方面都为玩家交上了一份满意的答卷。从剧情上看，《和平行者》到初代《Metal Gear》之间的剧情一直是一段巨大的剧情空白。如果不填补这段空白，就很难解释 Big Boss 的巨大转变，而《幻痛》正是这一块缺失的拼图。

《潜龙谍影 V 幻痛》的故事紧接着前作《潜龙谍影 V 原爆点》。在《原爆点》结尾“无界之师”的海上基地被摧毁后，Big Boss 也因坠机事故随之陷入了长达 9 年的昏迷之中。苏醒后，在和平·米勒以及左轮山猫的辅助下，化身“毒蛇”的玩家将建立起名为“钻石狗”的组织，向一切的幕后黑手骷髅脸复仇。通过逐步深入体验这个复仇的故事，玩家的行动实际上在系列的历史上起着极其重要的作用，从而进一步深化《潜龙谍影》历史的完整性。

就游戏性而言，将《幻痛》称之为系列最好玩的一作也绝不为过。在《和平行者》中大受好评的母基地系统在进一步强化后，极大地增加了游戏的乐趣。新增的同伴系统，让玩家的游戏之路不再是独狼般的单独潜入，使得战术上有更多的选择。评价系统不再拘泥于不杀敌和不被发现的老指标，让玩家想要取得高评价时不再受到条框的约束。游戏一共收录了 51 个任务，其中每一个任务都有大量的次要目标等待玩家完成，整个过程既有趣又富有挑战性。除了如此厚道的单机模式外，游戏在发售后还以免费补丁的方式追加了多人游戏模式《Metal Gear Online 3》，让游戏的耐玩度大大提高。另外，以往可能有不少玩家由于语言的障碍无法很好地体验“《潜龙谍影》系列”那复杂的剧情，而这一次我们终于能够享受官方推出的完全中文版。

《幻痛》既是终结，也是开端，无论你是不是本作的死忠，你都没有任何错过如此佳作的理由。

[点评：伽蓝]





超级马里奥制造

Super Mario Maker Wii U

当玩家变成游戏制作人

在强调玩家自主性的“方块制造”类游戏流行的现今，《超级马里奥制造》也顺应潮流地与我们见面了。当然，这款游戏并非模仿品，而是作为《超级马里奥兄弟》30周年的纪念之作，同时也是制作团队对于该系列在 2D 平台动作游戏领域应该如何进化的思考结晶。对于这个始终会有关卡尽头的游戏系列，为它研发了关卡设计工具的开发人员提出了一款新作的理念：“为何不将我们创造游戏的工具交给玩家，让玩家体验游戏设计师的乐趣？”制作游戏和玩游戏可以说是天渊之别，但《超级马里奥制造》还是成功地以触控屏的极简操作为“方块制造”类游戏带来了新意，又通过“残像马里奥”之类的直观方式让玩家能够轻易地改良关卡，友好地将玩游戏和设计游戏融合在了一起。



老牌的平台动作游戏和显而易见的无尽耐玩度，让本作不出所料地爆红。一经发售，就引起了网络上实况直播的热烈追捧，不仅有各种恶毒阴险的鬼畜难度关卡，更有无数混搭关卡元素的天马行空的创意。创意的碰撞仿佛是一种连锁的蝴蝶效应，通过游玩其他人设计的关卡，并对其改造，玩家就能从中不断学习到游戏设计的窍门。

《超级马里奥制造》提供了历代的舞台主题可以切换，但操纵马里奥（或者其他客串角色）的玩法并没有变，同时它又不拘一格，将系列固有的数十种经典元素重新组合。玩家就像拿到了一套熟悉的积木一样，为自己能够拼出的新玩意儿感到兴奋。他们尝试着把金币塞进炮台，把翅膀插到食人花身上……曾经想过的和未曾试想的都可能在这里被制造出来。在这些组合中找到新意，然后分享给玩家社群，激发他们的灵感，正是本作想要达成并已经完美实现的目标。

当玩家社群的创造力凝聚起来之后，游戏开发团队对于传统玩法的关卡创意反而会显得微不足道。2015 年诞生的《超级马里奥制造》让玩家变成了游戏制作人，它或许已经成为了 2D 平台动作类型的传统马里奥游戏的一个里程碑，甚至是系列的一个转折点。

[点评：初心者]



古墓丽影 崛起

Rise of the Tomb Raider

XOne/X360

英姿飒爽 继往开来

2015年是大作频出的一年，但即便如此，玩家也很难从年内的游戏中，找出一款与《古墓丽影 崛起》同样优秀的动作冒险游戏。

在年末的大作狂潮中，女探险家劳拉·克罗夫特手持长弓二度出山，再次为玩家们带来了一场精彩绝伦的冒险大戏。作为一个拥有近20年历史的老牌游戏系列，"《古墓丽影》系列"经历了数次重大的变革，而在2013年发售的《古墓丽影》中，负责开发了数款《古墓丽影》作品的"水晶动力"工作室终于对这一系列进行了大刀阔斧的改革。劳拉的造型有了较大的变化，她所擅长的武器也从双枪变为了长弓，游戏的玩法更为开放自由，可以说是对系列的一次重启。

《古墓丽影 崛起》正是重启之后的第二款系列作品。重启之后的《古墓丽影》可谓名利双收，而作为其续作的《古墓丽影 崛起》，正是继承了《古墓丽影》的新模式，并在此基础上对于前作中的缺陷进行了大幅度改进。借助新的引擎，游戏有了更优秀的画面表现，游戏中不乏电影级的大场面，劳拉的身姿也更为动人。与前作将舞台局限在一座小岛上相比，本作有着数量更多、规模更大、风格更为多变的场景，从烈日照射的叙利亚山间，到白雪皑皑的西伯利亚荒野，再到气候温和的地热山谷，玩家能够深刻感受到劳拉冒险旅途中的风景变化。当然，冒险旅途中的支线、挑战、收集品，更为复杂而又有趣的古墓挑战，以及丰富的游戏内容都使得主线流程的自由探索部分不会枯燥无味，也与游戏开放式的玩法相辅相成。



除去探险部分，游戏的战斗部分虽然进步不大，但也保持了前作的高水准，依然有着较高的自由度。是暗杀还是正面突击，完全交由玩家自行选择。值得一提的是，游戏主线流程中虽然强制战斗的数量较多，但不少都设计精妙，不会让人厌烦。总之，无论你是不是一名"《古墓丽影》系列"的老玩家，只要你对"走哪儿塌哪儿"的动作冒险游戏抱有兴趣，本作都绝对可以带给你前所未有的乐趣。

［点评：乙太］



光环5守护者

Halo 5: Guardians

XOne

重回巅峰的传奇

当《光环3》作为X360上的首个"《光环》系列"正统作品公布时，微软喊出了"FINISH THE FIGHT"的口号。虽然最终X360并没有毕其功于一役，但《光环3》依然霸气外露地销出了超过一千万套。到了如今这个时代，一款大作已经不能左右两台主机的命运，但微软仍然对《光环5 守护者》寄以厚望，希望它能够扭转Xbox One的颓势。343显然也很想彻底摆脱Bungie的阴影，为此它在《光环5 守护者》中采用了双主角的设定。说是双主角，但新上位的洛克戏份远多于士官长，故事的剧情也没有交代清楚。这些问题降低了本作在玩家心目中的地位，让四人合作、火力小组等新要素也显得有些暗淡无光。



但多人联机方面的出色表现有力地扭转了本作在玩家中的口碑。尽管"《光环》系列"一直以近乎每年一作的频率推出，但真正的正统作品只有5部。吸引玩家一直玩下去的动力，正是来自于多人联机方面。《光环》初代奠定了主机FPS游戏的基础，而随后的作品又在主机游戏领域开启了多人联机的时代。随着同类游戏的增多，"《光环》系列"一直坚持的玩法受到了很大冲击，问题最终在4代的时候爆发出来，因此5代必须要在多人联机方面做出大的改变。而343最终交出的答案就是"一级战区模式"，这是一个12对12对AI的模式，结合了时下流行的各种游戏要素，如卡牌和MOBA。它适合各种水平的玩家从中找到乐趣，降低了过去系列较高的门槛，并保持了充分的娱乐性。征用项目、点数、等级三者的环环相扣，既保证了玩家反复游戏的动力，又巧妙地引入了并不会破坏平衡性的微交易系统，官方还能通过推出各种免费内容来维持在线生命力。如果你是一名传统的《光环》老玩家，也可以游玩和过去玩法类似的竞技场模式。而且这次游戏还引入了赛季的概念，全世界玩家可以一争高低，并入围线下比赛。本作的优异表现充分说明，虽然Xbox One没有翻盘PS4，但"《光环》系列"又回到了它应有的位置——巅峰。［点评：纱迦］



辐射 4
Fallout 4

PS4/XOne

阔别五年的废土之旅

算上《辐射 3》,《辐射 4》是 Bethesda 接手"《辐射》系列"后全靠自身力量开发并制作的系列第二作。虽然在早前的 2015 年 TGA 大奖上它不敌《巫师 3 狂猎》而且也没有获得任何的奖项，但无论从玩家评价还是实际销量来看，它依然是 2015 年的最佳游戏之一。甚至对于某部分玩家来说，没有"之一"。

从加州到莫哈维沙漠，从华盛顿特区到波士顿,《辐射 4》再次把玩家带回到了废土上。本作的地图跟前几作比起来更加广阔。可探索的室内场景比前两作数量猛增，室外场景也丰富了不少。从原爆点到废墟、从荒野到高架桥，这些场景不光景色不同，里面包含的故事也不尽相同。而只有玩家全部探索之后，才能更好地了解在这片废土上曾经发生过的一切。探索会耗费玩家相当多的时间，但同时也是本作的乐趣之一。

"人工智能是否会取代人类"这种话题早已是老生常谈，但本作的剧情保持了系列水准，依然在此基础上讲述了一个足够发人深省的故事。不同势力的冲突与存活依然是本作玩家在流程中必须要作出的抉择。黑色幽默和荒诞元素比起前作略显不足，但隐藏在世界各处的彩蛋依然能使玩家满意。不过鉴于东西方文化差异，部分彩蛋对国内玩家而言可能会难以产生共鸣。



全新的聚落建造与武器改造系统让"捡垃圾"这一系列主题正式发扬光大,"捡垃圾"变得"好玩"又"实用"，聚落建造也让玩家能发挥自己的创意。而本作为了迎合新玩家，对成长系统作出了简化。从实际效果来看，简化的效果利大于弊。大部分玩家得以全身心地投入到废土的探索与战斗中去，而不需要在众多技能的选择中苦苦挣扎。战斗部分成为了本作最大的亮点之一，改良后的射击手感及声效，让本作的战斗不再是前两作那样的"虚无缥缈"，就算把《辐射 4》当成一个准一线主视角射击游戏来游玩也毫无违和感。

相比 2015 年的其他大作,《辐射 4》可能并不是一个适合所有玩家的游戏，但只要你能在其中找到属于自己的乐趣，你就会沉迷其中。而这也正就是"《辐射》系列"的魅力。

[点评：三日月]



怪物猎人 X
Monster Hunter X

3DS

多元狩猎 集之大成

不得不说，在转战任系平台之后,"《怪物猎人》系列"推出新作的频率在逐年增高，近两年俨然变成了又一个"年货"系列。不过，不得不承认，哪怕是略带骗钱成分的资料片《怪物猎人 4G》, 也拥有让粉丝无法抗拒购买的魔力，并且能够在游戏到手后玩得不亦乐乎。



与之前的作品有所不同，无论从哪个方面来看,《怪物猎人 ×》都是一部充满了革新的作品，这样一款作品虽有失败的风险，但也能给系列带来新的活力。正如各位玩家所料，本作也成功在年末获得了销量与评价的双丰收。

《怪物猎人 ×》的革新之处主要在于狩猎方式上，当然这种革新并非改变传统，而是对狩猎方式进一步地扩张。首先是狩技的出现。在本作中，每把武器都拥有三种独特的必杀技，这在游戏中被称为"狩技"，这些必杀技可以穿插在传统的招式派生中使用，以此来产生新的可能性，也让猎人们的攻击方式更为华丽多变。此外，本作在保留了传统狩猎风格的基础上 (本作中称为公会风格)，同时加入了空战风格、强袭风格以及武士道风格三种新的狩猎风格。这三种狩猎风格各有所长，但其带来的狩猎方式是与传统截然不同的，空战风格需要玩家不断进行跳跃攻击来骑乘怪物，强袭风格需要玩家依靠狩技全力进攻，而武士道风格需要玩家依靠精准回避或防御以制造反击的机会。本作所带来的系统革新，创造了更为多元化的狩猎环境。在没有增加任何新武器的情况下，玩家却获得了满满的新鲜感。

除了系统上的革新，本作另一个让玩家称道之处便是其浓厚的情怀。来自"《怪物猎人 P》系列"中的三个村庄、数张经典地图以及几乎所有登场过的怪物，都在本作中有所收录。不得不说，这绝对能让从 PSP 时代走过来的系列老玩家热泪盈眶。《怪物猎人 ×》对旧元素的利用虽有几分撑场面的嫌疑，但新加入的"狩猛化"怪物以及特殊种怪物，也体现出了制作组的诚意。总而言之，抛开一些可以被忽略的小缺点，把《怪物猎人 ×》看做是集系列之大成的作品，是一点都不为过的。[点评：乙太]



血源诅咒

Bloodborne

“2015年最令人血脉贲张的游戏”，用这句话来形容《血源诅咒》最贴切不过了。这款作品是继“《魂》系列”的开山之作——《恶魔之魂》之后，鬼才制作人宫崎英高带领着他的FromSoftware，与SCE日本工作室再次合作打造的又一款“魂”风格力作，也是2015年PS4平台上最令人叹为观止的独占作品。

虽然《血源诅咒》的画面并不能算得上是非常出色，但美术风格绝对堪称一流，依托于克苏鲁神话创造而出的雅南小镇，到处都充满了恐怖阴森的诡异氛围，敌人造型同样设计巧妙，让玩家仿佛置身于克苏鲁神话中的世界。游戏的硬派风格与“《魂》系列”一脉相承，场景中的每一个敌人都有可能致玩家于死地，让人每分每秒都处于紧张兴奋的状态之中。而与“《魂》系列”不同的是，本作更鼓励玩家主动进攻，用攻击来换取优势，这在加快了游戏节奏的同时，也让游戏更为紧张刺激，再配合巧夺天工的BOSS战设计，《血源诅咒》已经拥有了核心动作游戏玩家心中最完美的形态，让每名玩家都能情不自禁地沉醉其中。游戏中的武器、道具数量极为丰富，武器可变形的设定也十分新颖，玩家甚至可以在连招中衔接变形攻击，炫酷指数难以言喻。



《血源诅咒》的故事全部隐匿在游戏的细节之中，虽然没有明说，但却值得玩家仔细品味。穿插在流程中的NPC故事也十分耐人寻味，开放式的分支结局设定给了故事更多的发展方向。兼具华丽的外表以及深刻的内涵，再加之老练硬派的游戏设计，年度最佳PS4游戏，《血源诅咒》当之无愧。

[点评：乙太]



如龙0 誓约之地

Yakuza 0



《如龙0誓约之地》讲述的故事发生在“《如龙》系列”初代的时代之前，与《如龙5》一样，本作并没有采用单个主角的形式，而是以系列主角桐生一马与系列人气角色真岛吾朗作为游戏的主角。剧情围绕着神室町“空旷的一坪土地”所展开，分别身在东京神室町与大阪苍天堀的桐生一马与真岛吾朗因各自的理由展开了与极道的对决。

“金钱、女人、暴力”是《如龙0》的主题。在本作里，玩家升级所需要的不再是经验值，而是从各渠道获得的金钱，在战斗时利用各种手段来攻击，还能让敌人身上掉落的金钱变得更多。在前作《如龙 维新》里首次搭载的战斗风格系统也继承到了本作之中。在游戏里桐生一马与真岛吾朗各自拥有四种战斗风格，玩家可以根据战斗所面对的情况来自由切换风格。和《如龙 维新》一样，本作在PSV平台配信了能够与游戏本篇联动的免费APP，玩家可以利用该APP玩各种小游戏，所获得的金钱可以通过存档上传来与游戏本篇联动。同时两个主角还有各自专属的游戏模式，桐生一马是经营房地产的“神室町 金钱岛”，真岛吾朗是经营夜店的“苍天堀风化岛”。系列各作经典小游戏也依然健在，同时还配合游戏的时代背景，新增加了四驱车、电话俱乐部等富有时代特色的小游戏。在2015年5月14日本作推出了繁体中文版，作为“《如龙》系列”首次推出的官方中文版游戏，可谓是PS3晚期阵容中的明星。

[点评：秋沙雨]



重力异想世界 重制版

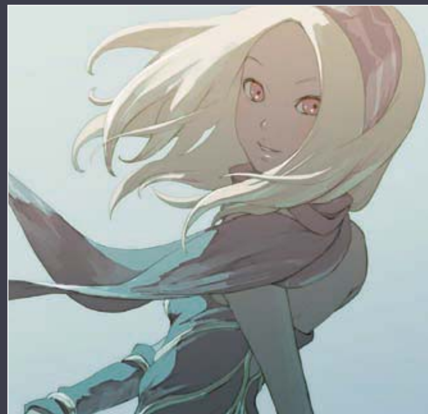
Gravity Rush Remastered

《重力异想世界》虽然是一款在PSV早期发售，并且很大程度上是为了炫耀PSV的重力感应功能而制作的游戏，但如果你没有亲身体验过的话，可能只会得到“玩起来让人头晕”之类被一棒打死的印象。实际上本作有着很多优点：独特的玩法、动听的音乐、奇幻的世界观设定、谜团重重却引人入胜的剧情——虽然这个坑并没有填完。

在PS4平台上重制之后，不仅游戏画面有所提升，而且操作方式上也多了一种选择。你可以利用手柄的六轴感应功能体验原版的体感操作，也可以用右摇杆来配合，进行纯按键的操作。而国行版的字幕特意针对内地的语言习惯来翻译，没有出现偏门或者不常用的方言或用词，让人倍感亲切。因此凭借游戏本身的素质，以及翻译上的用心，哪怕国行PS4/PSV发售第一年已经有不少优秀的游戏，本作也绝对称得上当中最值得玩的佳作。

《重力异想世界 重制版》之所以能获得这个奖项，另一个原因就在于她是首款全球同步发售的国行游戏。正如大家都知道，国行市场才刚起步，还没有成熟完善的审核制度，因此很多游戏哪怕不被拦在国门之外，也要经过漫长的审核时间才能发售。这个漫长的时间，往往是好几个月，甚至一年。而本作首次打破了这一局面，虽然未来会有多少游戏能继续做到这一点还不得而知，但毫无疑问本作在国行电视游戏的历史上有着非常重要的意义。

[点评：宇宙人]





光环5 守护者

Halo 5: Guardians

从诞生的那一天起，《光环》这个名字就和Xbox密不可分。在这个主机系列长达15年的持续发展当中，几乎每一个重要的时刻都有着《光环》的身影，它陪伴着Xbox一起走过辉煌岁月，而在XOne需要对竞争对手奋起急追的时候，微软最大的王牌仍然是《光环》。某种意义上来说，这系列的确就是Xbox名副其实的“守护者”。所以当我们要选择一款最能代表XOne娱乐理念和游戏品质的作品时，答案永远只有一个：《光环》。

背负着如此重任，从生父Bungie手中被继承到343 Industries旗下的“《光环》系列”注定要变得庞大而惊人。当上一个世代即将落幕时，《光环4》的诞生证明了这个系列已经拥有了正统的传承，而《光环5 守护者》则靠着完全为次世代主机打造的品质，把系列推动到了一个新的层次，它拥有四人合作的战役模式，它有着复杂的关卡设计和主流化的系统配置，它甚至加入了融合流行的DOTA元素的战区模式来进一步深化其联机对战的战略性和乐趣。这是属于新世代的《光环》，一款用于再度证明系列魅力与其登陆主机吸引力的作品。



它本可以更为成功，它本可以更为辉煌，它本可以更为完美，然而时代的变化在它的脚上加上了枷锁，并没有尽善尽美的战役模式和偏离了玩家以往关注重心的故事，让它失去了问鼎年度最强者宝座的机会。然而它毫无疑问仍然是XOne平台上最不能够被忽视的作品。如果你的游戏履历中缺少了这款作品，那你在这台主机的游戏体验便注定是不完整的，而这也恰恰体现出了它的价值所在。

[点评：稀饭]



古墓丽影 崛起

Rise of the Tomb Raider

2013年，当我们曾经熟悉的女英雄用一种全新的姿态浴火重生时，我们都必须要问自己一个问题：是什么让我们为劳拉而着迷？这不再是一个单纯的游戏世界，男性审美也不再占据绝对的优势，如《神秘海域》般的后来者则在一次次地拔高人们对于冒险的品味和期待。游戏中的劳拉总是可以青春常驻，然而英雄垂暮并不真的需要通过衰老来体现，时光总能找到方法来把他们都抛入人们思维的回收站中。重启整款作品为劳拉的重新崛起探索出了一条全新的道路，然而仅仅如此并不足以让这位女英雄重新站立在游戏界的顶峰，她再次踏出的每一步，都意味着难以想象的艰辛，因为这个全新的劳拉所挑战的，并不是已经身陷婚姻牢笼的德雷克，而是她自己曾经烙印在玩家们心目中的印象。



所以当我们期盼着劳拉再次“重操旧业”，拿起双枪在古墓机关和远古生物之间继续那疯狂的冒险时，《古墓丽影 崛起》却让我们惊讶地发现，水晶动力在游戏中呈现的仍然是那个年轻的劳拉，她不再是自信满满，不再是坚不可摧，举手投足都有着青涩之处。在那些躲避猛兽和于冰雪中跋涉的间隙，蹲坐在篝火旁歇息的她，还不得不靠着一次次重听父亲冒险时的录音来抚慰自己摇摆的心灵。但也正是这个劳拉，一点点地让那个曾经的双枪女英雄在我们心中褪色，变成了一位手持弓箭的新世代冒险者。她并不无畏，也会受伤流血，甚至感受到挫败，然而她仍然会一次次在绝境与艰险中挺身，在我们的见证之下，一步步地爬向另一个高峰。并让我们见证了另一个“古墓丽影”的崛起。

[点评：稀饭]



光环 士官长合集

Halo: The Master Chief Collection

从2014年11月11日到2015年8月13日，经过9个月的漫长等待，《光环 士官长合集》终于正式与中国大陆玩家见面。而此时距离系列初代登场之时，已有14个年头。以“《光环》系列”的知名度和影响力而言，《光环 士官长合集》在目前的国行游戏阵容中绝对是顶级作品。作为2015年国行Xbox One的主打游戏，官方早在2014年秋就开始着手进行宣传。《光环 士官长合集》虽然并非系列正统续作，但它是系列于Xbox One上的首部作品，有着极为丰富的游戏内容。它包含了“《光环》系列”4部正统作品的全部内容，画面均经过强化处理，其中2代更是经过了完全重制。对于一个久仰HALO大名却无缘一玩的人而言，只需购买本作即可了解这款全球领先的主视角射击游戏的完整历史。而且本作不光是完全收录了战役模式，还收录了前3作几乎所有的多人地图，以及少量完全重制的地图，使得地图总数超过了100张。如此丰富而厚道的内容，也无形中大大提升了过审的难度。在国行团队的不懈努力之下，《光环 士官长合集》终于能以249元人民币的良心价格上市。当微软在ChinaJoy的光环之夜活动中正式公布这一消息时，所有玩家都为之欢欣鼓舞。《光环 士官长合集》国行版有如给中国主机游戏业的一剂强心针，让我们对主机游戏的前景更加看好。相信有了这个成功的先例，未来将有更多的海外大作能正式进入中国。

[点评：纱迦]



▲能够在国内电商处购买《光环》这样的大作，这是很多中国玩家一直以来的梦想。



油彩军团
Splatoon



作为任天堂第一方 14 年来首个全新的原创品牌，《油彩军团》的表现可谓一鸣惊人。虽然是采用传统第三人称射击的游戏方式，但在结合了液体和变化形态等新颖且大胆的要素后，本作就具有了一种让玩家“一旦开始就根本停不下来”的神奇魔力。

本作在发售之初的内容稍显薄弱，但通过之后的不断更新和 DLC 内容的加入，不仅大幅完善了游戏内容，也让玩家获得了持续的新鲜感。除了游戏自身的高素质之外，出色的人物设定和动感十足的配乐也为本作加分不少。对于那些结合了流行与时尚元素的拟人化乌贼形象，相信每一位玩家都会过目不忘，而与游戏风格完美契合的音乐则会让你在游戏时更具代入感。本作单机模式下的关卡设计维持了任天堂一贯的高水准，有趣的 BOSS 战更是让人拍案叫绝。不过主打毕竟是网络对战，可以在被颜料覆盖的表面中快速移动这一概念，彻底摆脱了射击游戏中单纯依靠掩体的攻防模式，让玩家与玩家之间的对战节奏更加紧张刺激。游戏还拥有种类丰富的武器和道具，其中大部分不论是外形还是使用效果方面都非常具有喜感，比如巨大的滚筒刷、会喷墨水的洒水器等等，而利用墨水的涂抹面积代替传统杀敌得分的胜负机制设定，则更加彰显了“不论是谁都可以快乐游玩”的游戏理念，堪称是 2015 年 Wii U 阵容之中最具潜力的一款作品。

[点评：梦叶]



东京异境
Tokyo Xanadu



作为 Falcom 在 2015 年惟一一部新作，《东京异境》走的却是与 Falcom 的幻想风格有所差异的现代路线。

《东京异境》的舞台为东京都杜宫市，少年时坂洸在打工回家的路上看到同班的明日香被不良少年缠上，打算出手相救时却被卷入到异界之中，在一连串的事件里他获得了异界的力量，与同伴们一起护卫着杜宫市的和平。本作的剧情走的是现代王道风，同时也加入了 Falcom 近年来特有的设定元素在其中。剧情演出与《闪之轨迹 Ⅱ》的水平差不多，不过建模的精细程度有所提升。在每一话开始前还会像 TV 动画般播 OP 动画。本作在剧情上还有双结局设定，一周目通关时会强制进入 Normal End，在达成条件的情况下读取存档的话就能进入 True End。

在系统上本作可以看做是《闪之轨迹》+《伊苏》的集合体，日常探索部分里与队友的互动事件、料理系统、钓鱼系统、支线的触发形式，乃至系统 UI 都有着浓浓的《轨迹》风在其中。在异界迷宫的战斗部分里能够在三个角色间自由切换的设定与《伊苏 6》以来的作品别无二致，而与“《伊苏》系列”不同的是在战斗时只有操作的角色能够行动，同时角色能够进行跳跃攻击和空中冲刺。丰富的收集要素和二周目新增要素一直是 Falcom 的拿手戏，本作也自然不例外，想要彻底填满手册里的项目，跑上个二周目甚至三周目是少不了的。

[点评：秋沙雨]



怪物猎人 X
Monster Hunter X



即便近年来新作推出的频率提高，“《怪物猎人》系列”的热潮也丝毫不见减退。而在 3DS 平台接近末期的 2015 年，跟其他“旧瓶新酒”的作品相比起来，《怪物猎人 x》凭借集大成的分量和扎实的游戏素质，依然获得了我们的极力推崇。四大封面怪和四大村落的阵容，对所有武器的重新审视，以及狩猎风格和狩技的加入让游戏的新旧元素互补，焕发了别样的生命力。让我们在回忆该系列过往的辉煌的同时，也展现了未来的希望。通过华丽的狩技风格和对怪物的狩猛化改造，本作证明了该系列不仅可以像以往那样，在横向上拓展武器和怪物的数量，又或者是在海战、高低差场景这样的新范畴里进行尝试，而且也能够纵向深入挖掘既有的游戏要素，从而让游戏保持高水准并带来新鲜感。

在耐玩度和研究价值再次大幅提升的同时，本作也在继续探索吸纳新玩家的方式。猫猎人虽然比较偏娱乐向，但有利于老玩家带领新玩家入门，该系统的加入无疑也是联机的新乐趣所在。而越来越出人意料的跨游戏 / 跨界联动，相信也会让这一新要素得到更多的重视。游戏的综合素质之高和内容之厚道，让人无法忽视《怪物猎人 x》的存在，如果你也是一位“老猎人”，那么本作将会是你回归狩猎日常的最佳选择。

[点评：初心者]



异度之刃 X

XenobladeX

Wii U

日式角色扮演游戏在开放世界的席卷浪潮之下应该何去何从？勇于尝试的《异度之刃X》交出了出色的答卷。作为Monolith Soft的高清游戏试验作，其潜藏的野心显然超越了团队的规模，使得不少地方作出了妥协。即便如此，他们依然塑造了令人印象深刻的游戏世界。本作的舞台是一整个外星球，无缝衔接的五块大陆上布满了光怪陆离的景观。从拟态的小虫到独一无二的庞然大物，共同构成了一个神秘而高密度的星球生态。在《异度之刃X》里面驾驶无比帅气的机甲与巨型生物空战，恐怕是2015年RPG爱好者们能看到的最浪漫的游戏场面。

本作的任务数量比《异度之刃》还要多，并引领着玩家深入星球各地，但玩家必须亲自研究和耐心摸索各种系统要素，甚至要从字里行间揣摩关键任务的目标。这完全跟当今体贴得“唯恐玩家不能通关”的游戏反其道而行之。难能可贵的是，就连支线任务也作为世界观的补充元素，时刻揭露着繁杂的人际关系并探讨人性。身处如此广阔而瑰丽的星球，我第一次感到了在开放世界的游戏里面迷路居然也是一种享受，而抽丝剥茧般地揭开星球的秘密的过程，又让我重新找到了JRPG返璞归真的乐趣。



[点评：初心者]



星球大战 战场前线

Star Wars Battlefront

PS4/XOne

《星球大战 战场前线》是由EA DICE接手后的系列首款重启之作，该系列在欧美一直都有着超高的人气，玩家在游戏中可以亲自扮演电影原作中的角色或驾驶经典的载具，投身于那壮阔且激烈的星际战场。

本作由善于开发多人游戏而著称的DICE工作室倾力打造，在公布之初就标榜着与以往的《星球大战》游戏不同。仅仅是参与本作BETA测试的人数就接近950万人，从而成为了EA史上参与人数最多的BETA测试活动。最终上市的正式版不仅修复了之前测试中出现的各种问题，DICE还悉心听取了玩家的意见并针对细节方面作出了不少优化调整。游戏采用最新的寒霜引擎技术所打造，逼真的画面着实让人印象深刻，更加难得的是，本作无论在单机还是联网的情况下都能保证60帧的流畅体验，而对于战场细节和原作的还原程度也得到了大部分忠实的“星战”粉丝的认可。相较于其他同类作品，本作不论是对射击还是载具方面的操作要求都不高，就算是初学者同样能很快掌握要领，而一直为玩家所诟病的EA服务器表现出乎意料地稳定，国内不少地区的玩家就算不挂代理也依然可以获得流畅的对战体验。凭借刚刚上映的《星球大战 原力觉醒》和不断推出的各种大型DLC，想必本作的人气和大卖还会持续很长一段时间。

[点评：梦叶]





战争机器 终极版

Gears of War: Ultimate Edition

XOne

微软的重制版游戏从来都令人大呼厚道，本作也不例外。本作的开发商不再是过去的Epic Games，而是已改名为The Coalition的原Black Tusk工作室。The Coalition这个名字出自于“《战争机器》系列”中的维安政府联盟（Coalition of Ordered Governments）。The Coalition之于《战争机器》，正如343之于《光环》。未来的《战争机器4》也正是由The Coalition开发。《战争机器 终极版》是系列首作的完全重制版，游戏完全重制了当年的画面，游戏中的过场也得以重新制作。而比起只有画面和过场强化的战役模式，本作的多人模式进化更加明显，其中有着大量来自后续作品的先进设定。各种细节的调整和新系统的引入，很明显是在为2016年的《战争机器4》做准备。我们不禁要问，如此大费周章地重制一款十年前的作品到底有何意义？制作组表示，因为《战争机器4》时隔3代已经有相当长的时间。为了让系列死忠安心，同时也为了向没有体验过系列作品的玩家展示游戏魅力，他们选择让系列首作重生。作为一款重制版，本作配得上“完美”二字，惟一的遗憾是没有加入“《光环》系列”重制版的“一键回到解放前”功能。（笑）



[点评：纱迦]



火箭联盟

Rocket League

PS4

谈到优秀的足球游戏，大家一定会想到“《FIFA》系列”或“《PES》系列”，而谈到优秀的赛车游戏，大家则会想到“《GT赛车》系列”或“《极限竞速》系列”。但在2015年之前，如果想要找到一款融合了赛车与足球这两大流行要素的好游戏，无异于天方夜谭。作为2015年最大的黑马，《火箭联盟》正是一款将赛车与足球巧妙融合在一起的作品。

驾驶赛车进行球赛听上去似乎令人难以置信，但是《火箭联盟》的开发商Psyonix就让这两种元素在游戏中产生了奇妙的化学作用。没有复杂的系统与操作，也没有让人感到惊艳的画面，但《火箭联盟》却以飞快的速度在玩家群体中流行开来。驾驶赛车进行球赛所带来的速度感是其它足球游戏所无法带来的，玩家需要在紧张刺激的汽车追逐战中争夺足球，然后利用超高速的冲刺，或是强有力的弹射，将球送进对手的门框之中。看似毫无规则、混乱不堪的足球争夺战，却能带给玩家难以言喻的快感。除了游戏方式足够新颖外，《火箭联盟》耐玩度也十分高，数个单人、多人模式，丰富的车辆和装饰道具，以及多个DLC内容，单单是与其他玩家进行网络对战，就能让玩家沉迷其中，无法自拔。创新且乐趣十足的《火箭联盟》能够成为2015年度最佳下载游戏，原因就是这么简单。



[点评：乙太]



精灵与森林

Ori and the Blind Forest

XOne/X360

一般能够被微软摆上E3发布会展台的作品，只有两种结局：大卖或是备受好评，当然两者兼备的也有不少。然而鉴于能够在发布会上露上一脸的都是3A大作，这一切看起来似乎又颇为理所当然——直到我们看到了《精灵与森林》。

对于吃惯了“浓油重盐”的大作玩家来说，这是一款很难想象会在闪着绿光的舞台上看到的作品，因为坦白说，它太清新也太美丽，光从风格上来说更让人愿意相信是育碧、索尼甚至是日本厂商的独立游戏作品。然而当我们用一般独立游戏的标准去衡量它时，便会发现这一逻辑并不适用。因为其绚丽的画面风格和成熟的游戏系统，在方方面面都证明着自身就是一款3A级的佳作。更难能可贵的是，它并没有让我们过多地等待，而展现出的游戏内容却和其外貌一样地迷人，参考自《银河战士》和《恶魔城》的横版动作设计配搭上不俗的动作要素，每当玩家顺利完成一个逃脱关卡时，肯定都会感受到游戏那令人酣畅淋漓的节奏和极其不俗的游戏乐趣。

在此之上，《精灵与森林》仍然有着精彩的故事和曲折的剧情发展，而里面甚至没有一句语言台词，一切的表达，都交给了旁白字幕和角色之间的互动，其中所蕴含的哲理和韵味更是令人不禁深思。也正是这样的作品告诉了我们，游戏，就是当之无愧的艺术！［点评：稀饭］





潜龙谍影V幻痛

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

PS4/PS3
XOne/X360

每一个时代终有落幕之时，“《潜龙谍影》系列”这个曾经为玩家带来无数欢乐的系列也不例外。单纯就游戏剧情而言，这个系列的剧情其实在《潜龙谍影4 爱国者之枪》就足以宣告完美谢幕了，但通过《幻痛》剧情的补完，系列的史诗可以说是锦上添花，至此也再没有用续作讲述剧情的必要了。而从现实看来，从小岛秀夫与老东家Konami闹翻的传闻，到VGA颁奖礼因Konami的阻挠致使小岛秀夫无法登台领奖，再到小岛秀夫离开Konami后随即宣布自立门户等事件，都表明了小岛秀夫与Konami已是水火不容之势。但无可否认的是，《潜龙谍影》这一品牌仍然紧握在Konami的手中，如今Konami的业务已逐渐从主机游戏向移动游戏以及其他不同的领域发展。虽然有消息传出Konami有意为《潜龙谍影》新作招兵买马，但是对于真正的系列死忠来说，没有小岛秀夫的《潜龙谍影》并不是真正的《潜龙谍影》。

也许《潜龙谍影》这个品牌会继续以不同的形式延续下去，但是对于小岛秀夫而言，属于他的《潜龙谍影》时代无疑已经在2015年完美地谢幕了。

［点评：伽蓝］





辐射4

Fallout 4

PS4/XOne

毋庸置疑，2015年涌现了很多大作，其中比较让玩家印象深刻的游戏有“卡牌决斗大师杰洛特”的《巫师3 狂猎》、“雅南人民欢迎你”的《血源诅咒》和“请问汝是我的BIG BOSS吗”的《潜龙谍影V幻痛》等。这些游戏固然好玩，但并不能说惊喜，毕竟它们的大名和前期的宣传都是显而易见的，玩家虽然说是翘首期盼，但它们的发售也只是意料之中。要说到“惊喜”，“捡破烂顺便找儿子”的《辐射4》可以算是当之无愧。

从6月初首次公布游戏标题以及预告片，6月底于E3上第一次公布实机画面和发售时间，然后过了5个月，《辐射4》就发售了。在大作们越来越喜欢“提前三年放预告片”、“每隔半年公布一段实机画面”、“预定今年年初公布发售日期”的今天，有一个从公布到发售间隔这么短时间的大作出现实属难得。6月对于所有的“《辐射》系列”爱好者以及欧美玩家是犹如狂欢的一个月，预告片剖析与剧情猜测层出不穷，众多新要素的公开也让玩家期待不已。而后来实际游戏发售后玩家的评价和喜人的销量也证明了这个“惊喜”份量十足。说实话，去年1月这个时候，哪位玩家又会想到《辐射4》居然会如此迅速地到来呢？

［点评：三日月］





蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

Batman: Arkham Knight

PS4/XOne

蝙蝠侠老牌配音演员Kevin Conroy、实力新贵Ashley Greene、以扮演《边缘档案》中的沃特尔博士而被大家熟悉的John Noble、为德雷克献声而被玩家所喜爱的Nolan North，还有大名鼎鼎的天行者卢克Mark Hamill，《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》的演出阵容豪华得炫目，相比起来劳模级别的大帅哥Troy Baker都已经算不上最耀眼的明星了。因此虽然我们可以抱怨《阿克汉姆骑士》的剧情规模还不够恢弘，我们可以抱怨这故事根本就是在继续埋伏笔，我们甚至可以抱怨本作的季卡价格和内容比起来简直贵得可怕，但惟一不能抱怨的，就是游戏中各个角色的演出表现。

Rocksteady Studios为这些角色安排了令人信服的造型和动作，而配音演员们则为这些躯壳真正地注入了灵魂。在这个关于哥谭黑骑士的冒险故事中，似乎每一个角色心中都有着极端的情绪在酝酿，如何把握他们的特点并将之放大是一门考究的技巧。Kevin Conroy饰演的冷酷硬汉型蝙蝠侠和Mark Hamill饰演的疯狂小丑自然一如既往地出色，但要说本作最令人印象深刻的，还是在面罩之下有着各种情绪涌动的阿克汉姆骑士，当他现出真身之后的声音和情绪变化，足以让系列玩家为之动容。

［点评：稀饭］



UGA 2015 年度制作人 小岛秀夫 Kojima Hideo



随着《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的正式发售，加上离职Konami事件，2015年一整年，小岛秀夫这位知名制作人都处在业界的风口浪尖上。所以他能获得这个奖项也算实至名归。作为一名游戏制作人，小岛秀夫不仅才华出众，他的人格魅力和超高曝光度，也让他拥有了远超一般制作人的人气基础。在去年的离职事件中，玩家几乎一边倒地力挺小岛，就连在TGA的颁奖现场，得知Konami选择不让小岛秀夫为《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》领奖的“合理举动”，也引来了观众巨大的嘘声。除了感情加分外，小岛秀夫的成果也再次证明了他并非浪得虚名，《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》不仅有着业界顶级的画面和充满个人风格的内容表现，而且对玩法大刀阔斧地进行改动，也为“《潜龙谍影》系列”画上了一个完美的句号。如今撇清与Konami的关系后，小岛秀夫迅速组织起了自己的新工作室“Kojima Productions”，展开与索尼的合作，同时也带来了会为PS4平台制作全新独占游戏的消息。在这个日系制作人早已不复往日风光的时代，小岛秀夫的存在不仅张扬着他自己的个性，也代表着日本游戏界制作人的辉煌岁月。

[点评：筒子君]

UGA 2015 年度跨界合作 幻影异闻录 #FE Genei Ibun Roku #FE

Wii U

早在2013年初，任天堂就已经公开了这个“《真·女神转生》系列”和“《火焰之纹章》系列”的合作企划，但当时仅有的两个标题并未向玩家透露其他的讯息，而经过两年的等待，这款最终定名为《幻影异闻录 #FE》的跨界RPG新作以全新的演示影像令玩家们眼前一亮。它既有“《火焰之纹章》系列”那种中世纪风格的艺术感，也继承了“《真·女神转生》系列”的经典玩法，确切地说更像是《真·女神转生》的分支——《女神异闻录》。无论是鲜艳明快的色彩搭配，现代学园风的世界观构成，还是标题的命名方式，都已不言而喻。而事实上本作也并未辜负玩家的期待，恰到好处的回合制战斗节奏、丰富的角色培养系统、有特色的职业和技能系统、好听的歌曲以及都市中年轻人们的异世界冒险等，这些深深刻在骨子里的精髓，绝对能让喜欢“《女神异闻录》系列”的玩家爱不释手。另一方面，本作将《火焰之纹章》中的职业装扮以“幻影”的概念融入其中，取代了原本的“仲魔”，并保留了转职系统。这一做法不仅为游戏增添了几分华丽感，某种意义上和世界观变得更加贴近。领主、天马骑士、弓箭手等被《火焰之纹章》玩家所熟悉的职业都以其经典造型登场，化为武器后，与游戏角色们的造型同样相得益彰。于是在冒险和战斗时，游戏在视觉上便呈现出了不同的感觉，而两款作品各自的特色，也正是通过这种现代与古典的融合与转换，得到了巧妙的结合。[点评：哪尼]



UGA 2015 年度周边 XOne精英手柄 Xbox Elite Wireless Controller

PS4是一台在整体硬件性能和系统响应速度上有着优秀表现的主机，作为同台对手的XOne虽然不至于被比了下去，但在有些地方表现略有不如，也是无法否定的事实，然而PS4或许赢了整体性能表现，可是在玩家进行游戏的关键设备——手柄上，这台目前销量领先的次世代主机就没法继续占上风了。不过这不是因为PS4手柄不够好（虽然续航是短了点），而是XOne手柄太好！这是上世代就存在着的差距，当XOne手柄在本世代继续领跑时，微软竟然又在今年E3上更进一步，推出了XOne精英手柄。

更优秀的整体造型，三套不同长度的摇杆和两个不同造型的十字键，还有四个可自定义功能的额外推板，XOne精英手柄从任何角度都透着高科技的味道。摇杆和十字键都采用磁吸机制，更换便利。同时两个扳机键键程可调整，摇杆的敏感度更是可以通过专属的应用来更改，真正做到了完全能够让玩家按照自身习惯自定义操作反馈和手柄状态。

当然，随后公布的150美元售价让媒体一片哗然，让其看来似乎变成了一个专业玩家设备。可是随着精英手柄进入市场，热情的玩家就随即将其扫荡一空。



看来在靠谱的素质面前，这个售价仍然是物有所值。目前国行版精英手柄已经确定在寒假期间发售，大家的压岁钱要用在哪儿，已经不用我们多提醒了吧？

[点评：稀饭]

UGA 2015 年度现象 卖情怀

2015年，当之无愧是经典回归的一年。

让我们先来梳理一下时间线。



首先是6月中旬于美国召开的E3，索尼发布会一上来便祭出了著名神坑《最后的守护者》的实机影像，瞬间燃爆现场气氛。紧接着高清重制后的米德加也出现在大屏幕上，粉丝们期盼多年的《最终幻想Ⅶ 重制版》终于被SE提上了日程。还未等玩家的心情平复下来，铃木裕又毫无征兆地携带《莎木Ⅲ》登场，宣布了众筹的开始。三大“幻作”同时回归，索尼的这套“情怀牌”将自己的发布会打造成为了老玩家们的狂欢盛宴，“卖情怀”一时间也成为了游戏界最热门的流行词。

东风正劲，其他游戏公司自然也不甘示弱。7月香草社宣布重制《奥丁领域》；9月举行的SCEJA媒体发布会上，沉寂了5年的《仁王》终于苏醒，初代《如龙》也将借着系列十周年的契机于PS4平台上复活；而到了11月，被誉为PS3时代最佳SRPG的“《战场的女武神》系列”也同时公布了新作和初代移植版。

2015年这一整年，游戏界“新面孔”的风头完全被这些“老朋友们”抢得一干二净。并非是玩家们沉醉于过去，也并非是新IP不够吸引眼球，只是有时，我们需要一点点情怀的力量，只为唤醒内心深处那沉睡许久的感动。

[点评：八重樱]



贰零壹伍
游戏大年鉴



UCG ANNUAL 2015

写作:UCG 2015游戏大年鉴编辑组
美编:anubis&心の永恒

2015游戏大年鉴

收录游戏总数 173	
3DS 游戏	42 个
PS3 游戏	44 个
PS4 游戏	77 个
PSV 游戏	54 个
Wii U 游戏	16 个
X360 游戏	18 个
XOne 游戏	48 个

如果说 2014 年还在世代交接期的话，那么 2015 就可以说完成交接任务了。XOne 在 14 年收录的游戏数量是 43 个，15 年基本上与之持平，但是 X360 的游戏数量则从 47 个减少到 18 个，从这个侧面可以反映出欧美的厂商现在已经逐渐放弃上世代了。至于 PS 系主机方面，PS4 游戏从的 47 个增加到 77 个，而 PS3 则从 82 个减少到 44，这可以说目前两台主机的影响力开始互换了。不过 PS3 的作品数之所以没有像 X360 那样子大幅下降，主要原因还是有不少日式游戏支持，特别是这些作品很喜欢 PS4/PS3/PSV 三平台同时推出或者从中三选二，也正因为这个原因，使得 PSV 在严重缺乏第一方支持的情况下也有不少的作品数量。不过按照目前的趋势今年可能会偏向 PS4+PSV 这样的组合。至于任天堂方面，虽然作品数量相对较少，但是从销量来说日本那边完全是 3DS 的天下，虽然 Wii U 现在恐怕已经无力回天，但今年可以期待新主机 NX 的更多情报。

2015 游戏大年鉴的格式基本沿用去年的形式，跨平台游戏以“多机种”分类标识，同时在对应周边栏里会注明该作品具体对应的平台。

2015 游戏大年鉴共收录了 173 款游戏，但不包含同一年内发售的移植版、加强版、资料片、Fan Disc，同一游戏不同版本也仅算 1 款。年鉴中采用的发售日，我们会以国内流行的版本为准，简而言之就是美式游戏以美版为准，日式游戏以日式为准，官方中文版同步发售的游戏就以中文版为准。但如果某个地区版本发售时间相隔较远，我们会以先发售的版本为准。

日版分级年龄标示

- CERO A 对应全年龄玩家
- CERO B 对应 12 岁以上玩家
- CERO C 对应 15 岁以上玩家
- CERO D 对应 17 岁以上玩家
- CERO Z 对应 18 岁以上玩家

美版分级年龄标示

- EC 对应 3 岁以上玩家 Early Childhood（幼儿）
- E 对应 6 岁以上玩家 Everyone（所有人）
- E10+ 对应 10 岁以上玩家 Everyone 10+（所有人10+）
- T 对应 13 岁以上玩家 Teen（青少年）
- M 对应 17 岁以上玩家 Mature（成熟期）
- AO 对应 18 岁以上玩家 Adults Only（仅成人）

游戏大年鉴主体部分图解说明

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

发行公司

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

对应周边/备注

多机种游戏所对应的平台，或游戏所对应的周边或功能，“专用”指必须有该周边才能正常进行游戏，请注意。

写作编辑

撰写本篇评价的编辑。

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共 5 级。

UCG评分

本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分 30 分。未评过分的游戏此项则标记为“–”。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本。

发售日期

年鉴中所有游戏都是 2015 年内发售的，故此栏标注的日期省略了年份。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文，年鉴规格分 260 字和 550 字两种，根据游戏的影响力来分类。

喧哗番长6 魂与血

★★☆☆☆ UCG评分:19

3DS | 喧嘩番長6 ソウル&ブラッド | 日版 | 1月15日

Spike Chunsoft | 动作 | 无对应周边



本作是《喧哗番长》系列”登陆 3DS 平台的第一款作品，玩家扮演的新生比奈大吾，将在番长片桐龙治统治下的私立九鬼岛高校，尽情体验日本“不良高校生”的热血青春物语。本作的画面采用了更加趋向于漫画的卡通渲染风格，系列经典的“热视线与喧哗语句”系统得到了完整保留，战斗系统的自定义元素可以让玩家打造出任何自己喜欢的战斗风格，游戏在日常行动等方面的自由度也进一步提高，但是在一些较为复杂或人数较多的场景会有明显的卡顿。本作还收录了丰富的收集要素和迷你游戏，大量的分支任务及自由任务更保证了游戏的耐玩度。[文 :梦叶]



游戏大年鉴主体部分目录索引

年鉴索引查询方法

★“2015游戏大年鉴”中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列。

★索引列表在每个游戏名后有对应的页数，方便玩家对应查找。

★索引中包括每月月度新闻以及小编年度十大游戏感言。每月月度新闻按照月份排列，放置在每月游戏起始处；小编年度十大游戏感言则随机穿插在年鉴中。以上两项内容未收录到索引之中。

一月 JAN

1月4日 PS4成为PlayStation品牌历史上硬件销售速度最快的主机。

1月6日 BNGI（2015年4月1日起更名为BNEI）旗下官方网络虚拟货币正式进入市场。

1月6日 20世纪福克斯正式宣布游戏改编的真人电影《刺客信条》的上映日期将延期至2016年12月21日，该片原定于2015年5月22日上映。

1月8日 外媒VGChartz发布统计数据，截止到上个月为止，《横行霸道V》的全球销量已经突破了4000万套。

1月9日 Capcom宣布小幅提高2015年度预期营业额，将预期营业额从102亿日元提高到了107亿日元，同时预期利润额从66亿日元上调至68亿日元。

1月13日 PlayStation网络服务计划全面开启，PS NOW云端服务在北美地区上线。

1月14日 任天堂在两起与主机有关的专利相关诉讼案件中获胜。

1月14日 任天堂北美地区总裁雷吉宣布N3DS的欧版和美版将在2015年2月13日正式开始发售。

1月16日 ACG业界知名声优，曾在《潜龙谍影4 爱国者之枪》中饰演“Big Boss”的大冢周夫因病去世。

1月20日 索尼旗下大型多人在线主视角射击游戏《行星边际2》的PS4版开始Beta测试。

1月26日 Square Enix旗下专门负责云端游戏服务的子公司——神罗科技开始招募内部测试人员。





喧哗番长6 魂与血

★★☆☆☆ UCG评分:19

3DS | 喧嘩番長6 ソウル&ブラッド | 日版 | 1月15日
Spike Chunsoft | 动作 | 无对应周边



本作是《喧哗番长》系列登陆3DS平台的第一款作品，玩家扮演的新生比奈大吾，将在番长片桐龙治统治下的私立九鬼岛高校，尽情体验日本“不良高校生”的热血青春物语。本作的画面采用了更加趋向于漫画的卡通渲染风格，系列经典的“热视线与喧哗语句”系统得到了完整保留，战斗系统的自定义元素可以让玩家打造出任何自己喜欢的战斗风格，游戏在日常行动等方面的自由度也进一步提高，但是在一些较为复杂或人数较多的场景会有明显的卡顿。本作还收录了丰富的收集要素和迷你游戏，大量的分支任务及自由任务更保证了游戏的耐玩度。[文：梦叶]



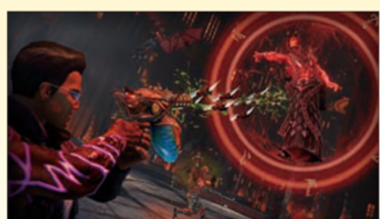
黑道圣徒 冲出地狱

★★★☆☆ UCG评分:20

多机种 | Saints Row: Gat out of Hell | 美版 | 1月20日
Deep Silver | 动作冒险 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360



《黑道圣徒 冲出地狱》是系列第一次推出超自然题材的大型外传式作品，不过其故事仍然紧接着《黑道圣徒Ⅳ》之后，并且大胆地把主角替换成了两位人气配角约翰尼和凯恩丝。两人为了拯救被撒旦抓去当女婿的圣徒帮老大（也就是之前作品中玩家扮演的角色），不但大胆地进入地狱当中，还获得了用天使翅膀飞行和召唤小鬼等超自然力量，并结识了如莎士比亚和海盗黑胡子等化身为恶魔的名人，还有撒旦的女儿杰茜贝尔。玩家需要破坏地狱当中撒旦的统治并逐渐蓄满撒旦之怒槽，逐渐触发剧情并最终击败撒旦拯救圣徒帮老大。游戏中的武器设计也是一大亮点。[文：稀饭]



热情传说

★★★★☆ UCG评分:26

多机种 | Tales of Zestiria | 日版 | 1月22日
BNEI | 角色扮演 | 对应机种:PS4/PS3



本作是《传说》系列”20周年纪念作，由参与过系列各作人物设计的四位画师负责本作的人设，樱庭统与椎名豪负责了本作的音乐编曲，ufotable所制作的精美过场动画也是一大卖点，本作讲述了导师史雷在灾厄时代里所发生的故事，王道而现实的叙事方式是本作剧情的一大特点。本作整体风格向D2组靠拢，复杂的装备合成与以滑步为主的战斗系统是D2组进入高清世代以来的特征。本作有着种类繁多的收集要素，各类宝珠、74个探索点、50只诺尔敏天族、75块石碑、上百种技能的合成公式等等。Grade积分的计算方式也与系列历代作有所差别，与Grade紧密相关的地之主系统在考验着玩家的操作技术的同时，也给玩家们的日常探索带来诸多方便。战斗系统方面本作整体风格向《圣恩传说f》靠拢，有着D2组风格的滑步系统与伤害输出倍率系统，新加入的真实地图战斗让战场能够实现无缝切入，也让剧情演出变得自然了很多。与前作不同的是本作采用了SC+BG制，并导入了特技、奥义、天响术三者之间的相生相克设定，本作的最大卖点神依系统既华丽又具备实用性。在10月16日本作正式登陆PS4平台，同时发售了收录着英语与日语两种语音的繁体中文版，这是自PS2时代的《宿命传说2》之后的BNEI推出的《传说》系列”第二部官方中文版作品。本作在今年还将推出新作动画《热情传说X》，系列最新作《狂怒传说》也将以本作的过去为故事背景。[文：秋沙雨]







►更加自然生动的角色互动是本作在剧情演出上的一大进步。

遗产传奇

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | レジェンド オブ レガシー | 日版 | 1月22日
FuRyu | 角色扮演 | 无对应周边



本作是由 FuRyu 发行的全新原创 RPG,小林智美以及小泉今日治等"《沙加》系列"的开发成员参与了本作的主要创作。游戏以突然出现的谜之岛屿"阿瓦隆"作为舞台,玩家可以从七名个性鲜明的角色中选择一名角色作为主角,开始奇妙的冒险之旅,其他角色也会作为同伴在旅程中陆续加入。游戏中没有任务的设定,而是主打自由探索,卡片绘制系统是一大特色,玩家可以将探索过的迷宫绘制成地图,再把地图卖给商人,以此来改变怪物出现几率等平衡性设定。此外,游戏主打双次元战斗,除了玩家角色与怪物的战斗之外,玩家还需要把控精灵与精灵之间的战局。[文 :乙太]



消灭之光

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | Dying Light | 美版 | 1月27日
WB Games | 动作冒险 | 对应机种:PS4/XOne



这款由《死亡岛》的开发商 Techland 开发的作品,继承了开放世界、丧尸和主视角这三个其熟悉的元素,却又加入了跑酷设定,让玩家能够在尸海当中飞檐走壁,同时靠着不断学习技能来获得越来越多的强大技能,进一步增强自己的生存能力。同时游戏当中也有了日夜循环的设定,夜幕降临时还会有更为强大的敌人现身,考验玩家的战斗和逃跑技巧。游戏在发售后获得了非常不错的评价,其完全针对次世代主机打造的画面和开放世界也令人满意,而且还有颇为曲折的故事。同时本作也已经确定会推出大型 DLC,加入全新的地图、故事、技能树和驾驶元素,令人期待。[文 :稀饭]



剑刃风暴 百年战争与噩梦

★★★☆☆ UCG评分:25

多机种 | ブレイドストーム 百年战争&ナイトメア | 日版 | 1月29日
Koei Tecmo | 策略 | 对应机种:PS4/PS3/XOne



本作是 2007 年游戏《剑刃风暴 百年战争》的加强版。游戏以 14 至 15 世纪的英法百年战争为背景,玩家扮演一位佣兵队长,在两国之间来回作战,并将亲身参与历史上的诸多战役,最终迎来英法两国不同的胜利结局。游戏中收录了数量繁多的兵种,玩家可以对这些兵种进行育成来提高战斗力。游戏的系统和《决战》比较相似,玩家可以手动操作一支部队进行攻防,不同的兵种还能使用五花八门的必杀技,打起来甚至能体验到动作游戏的爽快感。作为加强版的本作,最大卖点是增加了与魔物对战的噩梦篇,系统方面也有不少改进。尽管画面表现不算出色,但游戏性绝对有保证。[文 :纱迦]



忧世志士

★★☆☆☆ UCG评分:–

PS3 | 忧世ノ志士 | 日版 | 1月29日
Spike Chunsoft | 动作 | 无对应周边



本作是一款以日本幕末时代为舞台的动作冒险游戏,讲述了一个在长崎失去记忆的武士,因与阿龙相遇而得知自己其实是海援队队长坂本龙马,于是接受胜海舟与大浦庆等人的指示参与到了各种历史事件之中。同时本作还有一个 PSV 版本,发售于 2 月 11 日。名叫《忧世浪士》,主角则为冲田总司的侄子,对新撰组充满了憧憬而上洛的冲田芳次郎。两作虽然部分剧情和人物关系不同,但是由于世界观和系统完全相同,加上存档也可以共通,所以可以视为一个双版本游戏(类似《口袋妖怪 X》和《口袋妖怪 Y》),因此玩家可以从不同的角度去体会本作的剧情。[文 :火星]



恶魔幸存者2 破纪录

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | デビルサバイバー2 ブレイクレコード | 日版 | 1月29日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边



本作是《恶魔幸存者 2》的完全版,在收录了前作所有内容的基础上,新增了全新的故事篇章——《三角座篇》,另外也对老篇章中的演出效果进行了大幅强化,追加了更多语音和特殊的立绘。玩家可以任意选择新老篇章开始游戏,同时照顾了玩过前作的老手,以及初次接触的新人。游戏中玩家将从 13 名恶魔召唤者中选择一作为同伴,并与他们并肩作战展开冒险,通过与恶魔签订契约,便可以获得与神秘侵略者对抗的强大力量。而根据与他们对话内容和时机的不同,还会对故事发展产生影响,从而发现恶魔召唤者们不为人知的一面。[文 :哪尼]





年度感言 2015 年用在 Xbox One 上的时间明显变少了,成就也停在 37 万不到。比较高兴的是《无双》有复苏的迹象,年初的两作不仅技术方面表现出色,而且游戏性也很不错,令我十分满意。2015 年可以说是大作如云的一年,不过很多因为时间都没有开工,比如《辐射 4》、《MGSV》,而且如今的好游戏基本上都有中文,让我真是有种恨不能年轻十岁的痛苦。新年伊始,仍在填《COD 黑色行动Ⅲ》的大坑,目前正在挣扎究竟是花 100 小时把它给完美掉,还是用来多通几个其他落下的大作。

二月 FEB

2月1日 在任天堂2014年第三季度的财报中显示，截止到2014年末其推出的NFC玩偶amiibo全球总出货量已经超过了570万个。



2月3日 索尼正式宣布索尼在线娱乐工作室（Sony Online Entertainment，简称SOE）被出售。该工作室成立于1995年，代表作有《无尽的任务》、《行星边际2》和《H1Z1》等。

2月8日 育碧对其旗下的多款游戏进行了真人娱乐产品的商标注册，包括《舞力全开》、《孤岛惊魂》、《看门狗》、《刺客信条》等等。

2月9日 在2015科技互联网媒体大会上，EA高层向媒体表示，《泰坦天降》的续作将不再是Xbox平台的独占作品。

2月10日 PSV版《梦幻之星 在线2》下载量正式突破100万次，再次证明了自己作为PSV平台在线RPG类游戏No.1的地位。

2月12日 Falcom公布了其2015年第一季度的财报，得益于《闪之轨迹》和《闪之轨迹2》的大卖，Falcom该季度的销售额与营业利润比去年同期分别增长了97.5%和224.5%。

2月17日 索尼直到《最后的守护者》游戏注册商标到期的当日才向美国商标专利局提交了延续注册申请，最终成功续注了该商标的所有权。

2月20日 主营移动通讯业务的日本企业Nepro Japan宣布已成功收购《女神侧身像》、《星之海洋》等系列的开发商Tri-Ace。

2月26日 Rocksteady正式宣布，其开发的重头大作《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》已被ESRB正式评定为M级游戏（玩家年龄要求在17岁以上）。



龙珠 超宇宙

★★★☆☆ UCG评分:21分

多机种 | ドラゴンボール ゼノバース | 日版 | 2月5日
BNEI | 动作 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360



这是"《龙珠》系列"改编作品首次登陆次世代平台，本作画面依旧采用了卡通渲染风格，高清平台的的画面表现更加出彩，而本世代版则会有明显的掉帧。游戏虽采用原创剧情，但由于是穿越式情节，玩家依然有机会亲历原作中诸多经典场面和战斗，拯救历史被扭曲的《龙珠》世界。游戏还引入了一定的共斗与养成要素，原创角色从外观到招式都拥有丰富的可自定义内容，玩家不仅能选择自己的战斗特性，甚至还能够学习原作中的各种经典必杀技，丰富的收集要素和后续DLC进一步充实了游戏内容，而游戏的在线部分则保证了游戏的耐玩度。[文:梦叶]



失落的英雄2

★★★☆☆ UCG评分:-

3DS | ロストヒーローズ2 | 日版 | 2月5日
BNEI | 角色扮演 | 无对应周边



《失落的英雄2》是一款以超越作品界限作为卖点的异色角色扮演游戏，游戏中集合了"《高达》系列"、"《假面骑士》系列"以及"《奥特曼》系列"三大系列的人气角色。游戏讲述了来自不同世界的英雄聚首一堂，为拯救被绝望笼罩的世界所交织出的故事。游戏以攻略迷宫的方式进行，除了单体作战外，在战斗中参战的英雄们能相互合作使出合体攻击，根据突击槽所累积的等级，英雄们可以进一步提升能力使用华丽的招牌必杀技，根据英雄的不同，必杀技的种类也有所不用。部分的头目战中，游戏采用的是3D方式来呈现，使得这些经典的战斗能更加震撼。[文:伽蓝]



进化

★★★★☆ UCG评分:26

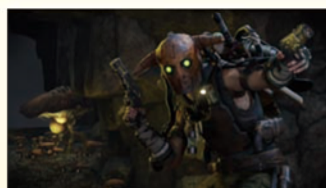
多机种 | Evolve | 美版 | 2月10日
2K Games | 主视角射击 | 对应机种:PS4/XOne



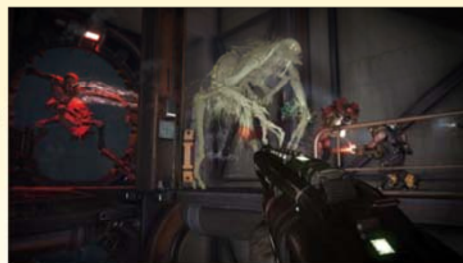
遥远的未来，人类的足迹已经遍布宇宙中的多个星系，殖民地在许多星球上四处开花，而破碎星只是其中一处。然而在这里的殖民者们则面临着一场空前的危机，不知道来自于何处的外星生物入侵了这个星球，不但破坏了原有的生态，还在威胁着殖民者们的生命安全，这些生物还能够通过吞噬野兽或人类来产生急速的进化，让自身的破坏力成倍地提升。来自五湖四海、身分各异的被称为"驯星者"的猎人们受到殖民者们的雇佣，前往破碎星与怪物们展开了殊死的战斗，《进化》中的冲突也由此展开。

作为来自于《反恐精英》和《求生之路》开发组Turtle Rock Studios的作品，《进化》仍然是一款专注于联机乐趣的作品，不过其特点则融合了《反恐精英》当中的玩家对抗和《求生之路》的玩家合作，





产生了独特的4对1不对称战斗设定，游戏中四位玩家扮演各有分工的猎人们，个体能力并不强，但能够通过互相协作来互补，而另一位玩家则扮演强大而且能够进化的怪物，孤身与猎人们对抗。游戏中除了常规的猎杀，也有防守、救援和巢穴等模式，而且还自带中文语言。在经过更新和两季DLC的添补后，目前已经拥有5只怪物，19位猎人和一个怪物亚种，以及十多张地图，另外第20位猎人也会很快和玩家们见面，当然更为重要的是，开发组仍然会持续改进这个系列，让其变得越来越好玩。目前游戏已经加入了猎人的变体版角色，丰富度再次提高。[文:稀饭]



►第二季DLC新增的怪物戈尔贡诡异的外观和战斗方式都令人难忘。

战国无双4-Ⅱ

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | 战国无双4-Ⅱ | 日版 | 2月11日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种:PS4/PS3/PSV



《战国无双 4-Ⅱ》是于 2014 年发售的《战国无双 4》的续作，虽然标题中没有“猛将传”的字眼，但本作的实际内容实则为资料片性质。收录了《战国无双 4》中登场的全部角色，并将井伊直政作为全新可操作角色加入到了游戏之中，使得无双武将的数量达到了 56 人。“无双演武”模式依然是主要模式之一，本作共包含了围绕不同角色展开的 13 个剧本，不过与《战国无双 4》将故事着眼于各势力的做法不同，《4-Ⅱ》的剧本从武将个人的视角出发，通过讲述战国各时期武将们的个人故事，着重展现各个角色之间复杂而又细腻的情感关系。



在之前作品中大受好评的“无限城”模式在本作中得到回归，其中包含了传统的生存战玩法，玩家需要在无限城中打倒各类强敌，



不断向高层进发，挑战自身极限。除此之外。“无限城”模式中还另外附带了四个用于让玩家挑战自我的挑战模式，玩家可以将挑战所得的成绩记录在排行榜中，与世界各地的玩家比拼。

本作的系统沿用自《战国无双 4》，保留了传统的任务制系统，以及让战斗更为高速爽快的“神速攻击”系统。为了增加游戏在角色养成部分的趣味性，本作更改了《战国无双 4》中的武器锻造系统，将一部分要素融合到了新增的武将技能系统之中。本作依然支持双人分屏游戏，玩家可以和好友一同体验“无双”带来的乐趣。此外，游戏的中文版也已经推出。[文：乙太]



▶本作中也不乏原创故事，比如以女性角色为主题的剧本“百花缭乱之章”。

死或生5 最终决战

★★★★☆ UCG评分:23

多机种 | DEAD OR ALIVE 5 Last Round | 中文版 | 2月11日
Koei Tecmo | 格斗 | 对应机种:PS4/PS3/XOne



本作是著名 3D 格斗游戏《死或生 5》的最终版本。游戏的最大卖点是增加了原创角色穗香和 3DS 版专用角色雷道，使得全角色数量达到了系列最多的 34 名。游戏原本决定推出 X360 版，不过随后取消发售。但购买了《死或生 5 终极版》的玩家可以免费升级成本作。次世代版不仅画质是系列最佳，另外还有多项独有的要素，包括两个场地、新发型、新服装等等。游戏同捆了《死或生 5 终极版》的部分付费 DLC，之后又追加了数量繁多的新 DLC，其中包括大量与其他厂商联动的角色服装。尤其值得一提的是与《闪乱神乐》的合作服装，自带冲击力十足的爆衣效果。[文：纱迦]



七大罪 真实之冤罪

★★★☆☆ UCG评分:-

3DS | 七つの大罪 真実の冤罪 | 日版 | 2月11日
BNEI | 动作 | 无对应周边



本作改编自尚在连载的漫画《七大罪》，2014 年播出了同名动画，同时在 2016 年还将播出续篇。本作的剧本，由漫画原作者铃木央亲自监修，故事的时间线在“七大罪”的成员哥塞尔加入之后，采用了原创的故事，同时在本作里前任圣骑士长萨拉托拉斯也会登场。战斗系统采用的是横版战斗的形式，玩家既可以让原作里的角色进行战斗来重现原作的场景，也可以在野外与本作里新登场的原创怪物进行战斗。本作的剧情进行方式为任务制，在“猪帽子”亭里可以接受任务，在出战前还能食用料理来让角色在强化的状态下开始任务，完成特定的任务还能够获得各角色的换装。[文：秋沙雨]



塞尔达传说 梅祖拉的面具3D

★★★★☆ UCG评分:25

3DS | ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D | 日版 | 2月14日
Nintendo | 动作角色扮演 | 无对应周边



《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》为 N64 平台游戏《塞尔达传说 梅祖拉的面具》之重制版，原作虽然是《时之笛》的衍生品，但无论是超前的理念和游戏玩法还是艺术风格，都令其堪称是系列中最诡异，同时也是评价最两极分化的作品。登陆 3DS 的这款重制版保留了基本的故事主线，在森林中旅行的林克偶遇骷髅小子，闯入了即将遭受坠落的月球所毁灭的世界。为了拯救世界免于灾难，林克要追寻骷髅小子的踪迹，在重复挑战各地的迷宫的过程中逐步接近更深层的谜题，最终斩断三日循环的锁链。前作中的“时之笛”将在游戏中出现，通过演奏多种曲谱发挥时间倒流、瞬间移动等功用。在游戏初期一旦时间倒流，迷宫的攻略进度、城镇角色的人际关系和入手





的道具也将归零，因此游戏的难度不容小觑。然而借助各个种族的两大种类面具，林克就能获得各种奇异的变身以及独特的解谜能力从而克服险阻。

作为时隔多年终于登陆掌机的重制版，本作不仅对贴图和建模进行了全面的翻新，并且将游戏系统改善，更加符合时代潮流，也更加容易上手。比如针对原先错综复杂的任务线索追加了手帐记录的功能，以及在 BOSS 战中增加了打法提示。除了钓鱼小游戏等全新元素，重制版还为 3DS 和 N3DS 增加了体感瞄准和 C 摇杆等新的操作方式。无论是新老玩家都能在本作中获得别具一格的冒险体验。[文：初心者]



▶本作中的林克要戴上面具获得特殊的能力，从而突破障碍。

风雨来记3

★★★☆☆ UCG评分:-

PSV | 风雨来记3 | 日版 | 2月19日
日本一 | 文字冒险 | 无对应周边



《风雨来记》系列”是一个以旅行作为主题的文字冒险游戏,以实景来作为背景以及自由度高的故事展开是本系列的卖点。《风雨来记3》的舞台是日本北海道,主角榊千寻为了参加出版展会而来到他所憧憬的北海道进行取材。在本作里,玩家可以操作主角的摩托来前往北海道各地,可以前往的地点多达100处以上。游戏的流程由以驾驶摩托为主的旅行模式、以取材和触发事件为主的探险模式以及为这一天的收获作总结的帐篷模式三种模式所组成。玩家在各地能遇到各个女主角们,还能触发各种支线剧情。在PSV版里还追加了新的女主角雪代明里以及北海道的冬季景色。[文:秋沙雨]



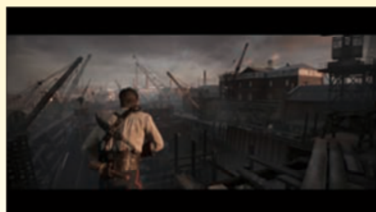
教团1886

★★★★☆ UCG评分:22

PS4 | The Order 1886 | 美版 | 2月20日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边



《教团1886》以架空的1886年伦敦为故事背景,讲述了圆桌骑士与超自然力量对抗的故事。本作大胆地把神话故事和蒸汽朋克结合在一起,诸如狼人、吸血鬼、圣杯等超自然元素和铝热步枪等“黑科技”齐聚一堂,塑造了一个引人入胜的世界观。本作的画面相当出众,无论是游戏场景还是过场动画的画面素质都相当高,1886年的伦敦风光得以高度地还原在各位玩家的面前。流程虽然有过短的嫌疑,但配合出色的过场动画以及战斗演出依然能让玩家投入并乐在其中。制作组还特意在游戏结尾埋下伏笔,让人不禁期待本作续作的到来。[文:三日月]



勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城

★★★★★ UCG评分:26

多机种 | ドラゴンクエストヒーローズ 暗竜と世界樹の城 | 日版 | 2月26日
Square Enix | 动作角色扮演 | 对应机种:PS4/PS3



俗称“DQ无双”的本作是日本国民级游戏《勇者斗恶龙》的衍生作品,游戏类型是系列极为少见的动作角色扮演。游戏由以《真·三国无双》而闻名于世的ω-Force负责开发,同样以一骑当千作为理念,但又强调与大型怪物的攻防战,并加入了全新的游戏乐趣,最终为玩家带来了一款既不失DQ精髓,又极具爽快感的佳作。游戏的画面表现十分出色,从人到怪物均刻画得栩栩如生,因此本作成为了系列史上首个对应玩家年龄在12岁以上的作品。同时本作也是自《DQ8》之后十年来首个于PS平台诞生的《DQ》作品。

游戏的故事发生于一个原创的世界,在这个世界里人类、妖精、矮人和怪物和平共处,但有一天怪物突然开始袭击人类,4位主人公开始寻找原因。尽管主人公们都是原创的,但游戏也收录了来自多部系列正传的人气角色,并请来众多大牌声优为之献声。由于此前《DQ》系列”极少收录角色语音,对于FANS来说能听到这些经典角色开口讲话,已经算是很大的卖点。相比之下出场的怪物阵容更是豪华,从1代到10代全部有份。游戏的基本玩法虽然和《无双》类似,但到游戏中后期技能和魔法的作用不断提高。再加上装备、支线、小徽章等系列经典要素,使得游戏最终更偏向角色扮演玩法。游戏通关之后还可以继承存档开始新游戏,而官方之后还以免费更新的方式为游戏追加了新服装、新角色、新关卡、新敌人。[文:纱迦]







▶本作也是《DQ》系列”史上首个推出中文版的作品。

噬神者2 狂怒解放

★★★★☆ UCG评分:

多机种 | GOD EATER 2 RAGE BURST | 日版 | 2月26日
BNEI | 动作 | 对应机种:PS4/PSV



本作是2013年发售的《噬神者2》的资料片,游戏首次离开了PSP平台并登陆了PS4,并且首次推出了中文版。本作除了完整收录《噬神者2》以及随后DLC所有内容之外,还追加了与原版相同长度的主线剧情,玩家可以继承前作存档游玩。此外,本作还首次加入了新武器“变异镰”以及“克伦高文”等全新的荒神。系统方面最大的变化则是加入了“血之狂怒”系统,这个系统发动之前玩家可以给自己设定挑战内容,比如打出多少伤害等等,30秒之内达成即可发动并且让战斗力飞跃提升。此外,前作让人诟病的复合核心系统被取消,加入了“遗留神机”系统,让玩家可以更自由地给武器搭配技能。[文:宇宙人]



结城友奈是勇者 树海的记忆

★☆☆☆☆ UCG评分:-

PSV | 結城友奈は勇者である 樹海の記憶 | 日版 | 2月26日
Furyu | 动作 | 无对应周边



本作是2014年10月热播动画《结城友奈是勇者》的改编游戏,原作讲述是结城友奈等5位勇者部成员为了守护人类,在神树的结界中与被称为“顶点”的敌人展开战斗的故事,由于动画后期惨烈的展开而引起了不小的反响。本作战斗部分可使用5位主要角色,她们各自的战斗风格和招式也根据原作进行设计,而且可以发动作为必杀技的“满开”状态,但是不会像原作那样对使用者的身体造成损害。游戏的剧情基于动画和前传小说进行改编,并且邀请了原作者**タカヒロ**监修制作全新的原创剧情,特别是有很多日常和角色相关的剧情加入,能让粉丝更加深入了解勇者部的活动记录。[文:宇宙人]



三月 MAR

3月3日 2015年游戏开发者大会（GDC 2015）在旧金山正式召开。

3月3日 Epic Games在GDC 2015上正式宣布，旗下的虚幻引擎4将从当日起开始完全免费，仅会在开发者通过该引擎创作的作品获得到3000美元以上的盈利后，才向其征收每季度5%的版权费。

3月4日《潜龙谍影V 幻痛》在其官网正式公布了本作的发售日，2015年9月1日（亚洲版9月2日）。

3月9日 Xbox香港官方透露，年度游戏有力竞争者之一的《巫师3 狂猎》的中文版将于5月19日与其他地区同步上市。

3月10日 稻船敬二主导制作的跨媒体3DS游戏《海王》确认已停止开发，发行商MARVELOUS因此损失预计达4.61亿日元。

3月12日 在育碧工作了14年的《勇敢的心 世界大战》内容总监Yoan Fanis因育碧发展方向与其个人理念不再相同而离职。

3月17日 任天堂与社交游戏企业DeNA召开联合发布会，正式宣布任天堂将和DeNA合作并开始发展面向智能移动设备的游戏应用。此外，在该发布会上，任天堂还首次公布了他们的代号为"NX"的新游戏机。





3月19日 多家外媒首次曝出小岛秀夫与Konami不和的消息，并表示小岛将在《潜龙谍影V 幻痛》发售后离开Konami。

3月20日 PS4和PSV的国行版本在国内正式发售，随同主机一起发售的还有13款游戏（其中PS4 6款，PSV 7款）。

3月30日 微软正式公开了Xbox主机招牌游戏之一的《光环5》的发售日，游戏将于10月27日发售。

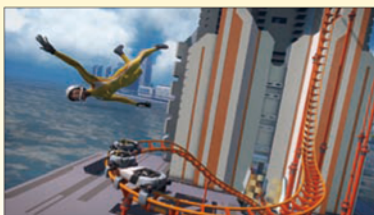
尖叫乐园

★★☆☆☆ UCG评分:21

多机种 | ScreamRide | 美版 | 3月3日
Microsoft | 动作 | 对应机种:XOne/X360



一般的主题乐园游戏会让玩家模拟经营一家游乐场，而《尖叫乐园》则另辟蹊跷，把玩家带到了一个充满超现实感觉的未来世界中，看似草菅人命的惊险项目测试组织，和为了追求刺激而不要命的"游客"聚集在一起，为了创造最惊人的乐园项目而进行一项项的测试和挑战。游戏中安排了三种模式：Engineer接近于模拟经营，玩家需要用有限的资源建造过山车轨道来达成任务要求；ScreamRider让玩家控制一台过山车，完成一系列操作来让乘客获得最佳的乘坐体验；Demolition Expert则让玩家控制特殊装置，来尝试摧毁设定好的场景并争取高分。[文：稀饭]



热血进行曲 大运动会 全明星特别篇

★★★☆☆ UCG评分:22分

PS3 | ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 オールスタースペシャル | 日版 | 3月5日
Arc System Works | 动作 | 无对应周边



根据FC平台的同名游戏进行高清重制之作，完全收录原作经各种典内容，玩家需要扮演不同学院的代表学生，在各式各样的运动会项目中争夺第一，上演一场热血的校园青春物语。游戏保留了系列传统的乱斗类玩法，打击手感也是原汁原味，虽然游戏模式和玩法没有多大变化，但最大支持4人同时游戏也让本作乐趣成倍增长。新增的剧情模式和收集要素依旧可以让老玩家乐此不疲，还有众多经典角色加入以及大量必杀技的还原，游戏还收录了诸多FC时代经典游戏的BGM，绝对是老玩家们怀旧聚会时的必玩之作。[文：梦叶]



世界树与不可思议的迷宫

★★★☆☆ UCG评分:-

3DS | 世界樹と不思議のダンジョン | 日版 | 3月5日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边



《世界树迷宫》和《不可思议的迷宫》两大人气JRPG系列首度联手推出的衍生作品，由两大系列制作组中的核心成员共同开发，汲取了双方的精华。迷宫系统维持了"《不可思议的迷宫》系列"的招牌特色，即便是同一座迷宫，玩家每次进入时，地形、登场的怪物、入手的宝箱以及陷阱的位置都会随机发生改变，极富战略性。战斗系统则是"《世界树迷宫》系列"的延续，精选了过往作品中的9大职业，并新增名为"风来"的职业，令职业总数多达10种之多。玩家可根据自身喜好进行职业培养，并组成四人小队展开战斗。游戏采用了3D建模，人物表情丰富、怪物细节出众，是同类型3DS游戏中的佳品。[文：八重樱]



哆啦A梦 大雄的宇宙英雄记

★★★☆☆ UCG评分:-

3DS | ドラえもん のび太の宇宙英雄記 | 日版 | 3月5日
FuRyu | 动作 | 无对应周边



本作是为了配合2015年3月7日上映的同名电影而发售的应景之作。故事和电影基本一致，讲述了憧憬英雄的大雄等人在哆啦A梦的帮助下拍摄守护宇宙和平的电影，却被意外降落地球的外星人亚隆误认为是真的超级英雄，从而阴差阳错的踏上星际旅途帮助亚隆拯救他的家乡的旅途。本作可以操作哆啦A梦、大雄、小夫、胖虎和静香五名角色，作为"银河防卫队"的英雄完成各种关卡。除去游戏本篇的内容，本作还有拍照、秘密基地建造以及七种小游戏等内容，玩家可以充分体验本作电影的世界观。使用游戏中的代币抽签还能获得装饰秘密基地的装饰品。[文：火星]



如龙0 誓约之地

★★★★★ UCG评分：

多机种 | 龙が如く0 誓いの场所 | 日版 | 3月12日
SEGA | 动作冒险 | 对应机种：PS4/PS3

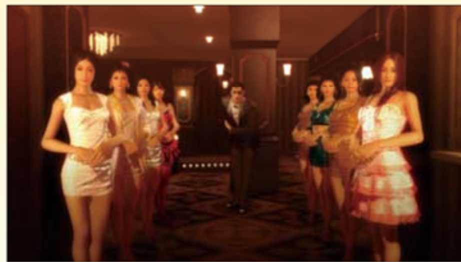


在经历了正传5部作品以及众多外传作之后，这次《如龙》系列回到了原点，讲述桐生一马和真岛吾朗成为传奇之前的故事。本作的舞台是1988年东京的神室町以及大阪的苍天堀，即《如龙》初代的8年前，由于正值日本泡沫经济时期，因此本作的主题也是围绕金钱展开。东城会旗下的各个组织为了争夺神室町最后一坪空白的地皮而展开了各种明争暗斗，此时初出茅庐的桐生一马陷入了被污蔑杀人的风波，而被组织软禁在苍天堀的真岛吾朗则接到了刺杀一名少女的指令。游戏以每人两章间隔叙述剧情，两人之间看似毫无关联的遭遇幕后却有一个共同的黑幕操纵着一切……



玩家可以操作这两位角色进行游戏，他们各自拥有4种截然不同的格斗风格可在战斗中随意切换，并且随着流程推进还可以用金钱来强化角色的战斗力。除了主线之外，本作还收录了100个支线剧情，以及大量小游戏供玩家游玩，值得一提的是这些小游戏里面不乏体现1988年这个时代背景的游戏，比如电话交友俱乐部，迷你四驱车比赛，还能玩到很多SEGA经典的8位机游戏等等，能让有一定玩龄的玩家勾起童年的回忆。除此之外，本作还加入了经营模式，桐生一马可以在神室町经营房地产公司，而真岛吾朗则是在苍天堀经营夜店。另外虽然不同步，但本作还有繁体中文版推出，是系列首次中文化的作品，还特意邀请了香港演员李璨琛演出其中一角。［文：宇宙人］





▶夜店去多了，这次试试自己开吧。

遥远的时空中6

★★★★☆ UCG评分：24

多机种 | 遥かなる時空の中で6 | 日版 | 3月12日
Koei Tecmo | 文字冒险 | 对应机种：PSV/PSP



本作是《遥远的时空中》系列的第六部正统作，是本系列的15周年纪念作，同时也是首部登陆PSV平台的“新罗曼史系列”作品。与系列前五作正统作相比，本作在系统上有不少的变动，战斗从传统的RPG指令式变成了类似于SLG风格的走格子类型，而行动系统回归到了一代与二代的时间限制型。在剧情方面，本作的时代已经推进到了近代的大正时期，而与历代正统作不同的是，主角换成了黑龙神子而并非系列惯例的白龙神子，不过“神子与八叶”的主旋律依然没变，黑龙神子与白龙神子之间的羁绊也是值得瞩目的焦点。［文：秋沙雨］



数码宝贝物语 网络侦探

★★★★☆ UCG评分：26

PSV | デジモンストーリー サイバースルゥース | 日版 | 3月12日
BNEI | 角色扮演 | 无对应周边



作为《数码宝贝》十五周年企划而推出的游戏，也是PSV平台上第一款《数码宝贝物语》系列”的作品。游戏中玩家将以网络侦探的身分，在数码世界中展开冒险。以调查自己失去肉体的原因入手，从而发现隐藏在黑客团体与皇家骑士团之间的秘密，以及不可告人的黑幕，无论是是世界观还是剧情编排，都更加的成熟。本作收录的数码宝贝达到了230种以上，诸如13皇家骑士以及7魔王等传说中的数码宝贝亦可入手，而完善的进化和培育系统让养成元素更加丰富有趣，也更具可研究性。本作于去年11月在PSV和PS4平台上都推出了繁体中文版，也是系列16年来首次中文化，颇具纪念意义。［文：哪尼］



马里奥派对10

★★★★☆ UCG评分：25

Wii U | マリオパーティ10 | 日版 | 3月12日
Nintendo | 益智 | 无对应周边



《马里奥派对10》除了一贯的4人参加的马里奥派对模式之外，这次还新增了库巴派对和amiibo派对，需要利用Wii遥控器和GamePad来游玩。在库巴派对模式下含有专门的“库巴迷你游戏”，参加聚会的5名玩家要选出一人来扮演邪恶的库巴，操作GamePad并尽可能地陷害其余玩家。而配合游戏所支持的几款amiibo玩偶，则是一种依靠GamePad读取amiibo来游玩的新模式，这种模式下将使用专门的棋盘，而玩家也可以对棋盘进行自定义。此外本作也能在奇诺比奥模式下拍照，或者通过收集到的点数来交换收藏品，而迷你游戏的数量更是超过了70种。［文：初心者］



2015年度十佳游戏



- 如龙0 誓约之地
- 血源诅咒 老猎人
- 女神异闻录4 午夜热舞
- 毛线耀西
- 夜游
- 怪物猎人 ×
- 二度勇气 最终境界
- 古墓丽影 崛起
- 幻影异闻录 #FE
- 鬼泣4 特别版

年度感言 去年玩的游戏不算少，但真心谈得上喜欢的却并不多，就连这十个也是勉勉强强才挑选出来的。倒不是好游戏少，而是去年日式游戏确实没有太大亮点。原本我还打算把《FF Ⅶ》也写上的，虽然是炒冷饭，但一是有官方金手指打起来不花时间，二是白金难度很低，三是送了个PS4的主题，四是SE已经放出了《FF Ⅶ R》的视频，导致我在玩《FF Ⅶ》的整个过程中一直脑补不断……我还是深刻反省一下自己的花痴行为吧 orz。

生化危机 启示录2

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | Resident Evil: Revelations 2 | 美版 | 3月18日 | Capcom | 动作射击 | PS4/PS3/PSV/XOne/X360



久违的系列主要女角色之一克莱尔，终于又在一部以《2》为序号的《生化危机》作品中登场，那就是《生化危机 启示录2》，而这一次和她搭档的不再是日后变成了“屠村狂魔”（误）的分头片儿警里昂，而是巴里·巴顿的女儿莫伊拉。在这个发生于《生化危机5》和《生化危机6》的故事之间，克莱尔和莫伊拉因为意外事件而被绑架到了一座充满了丧尸的岛屿上，两人还被戴上了奇特的手环，不得不在一个自称Overseer的女人监控下为了逃生而战。而她们在岛上发出的求救信号在许久之后才被巴里接收到，救女心切的巴里来到岛上，却碰到了神秘的小女孩娜塔莉亚，一老一少结成了奇特的队伍，开始追踪克莱尔两人的踪迹，故事也在交错的叙述中一步步揭开了岛上的秘密。





除了延续前作的交错式故事描述，《启示录2》在游戏形式上也有了进化，两人组合的形式让角色之间有了分工，克莱尔和巴里负责战斗，莫伊拉和娜塔莉亚则负担起了解谜和辅助，加上游戏支持双人合作，使得流程当中的体验变得更为多样化。同时游戏加入了一定的潜行元素，玩法也因此变得更为丰富。两条路线之间存在因果关系的环境状态甚至会影响到收集的获取。游戏实验性地采取了目前业界正在日渐流行的分章节发售，四章内容隔周推出，同时在全部推出后还会发售收录全四章并带有两个额外章节的零售版，玩家们可以按需求购买。[文：稀饭]



▶双人合作时，莫伊拉能够用手电筒光照的方式让敌人陷入硬直，而克莱尔则可以使用武器趁机消灭丧尸。

血源诅咒

★★★★★ UCG评分:29

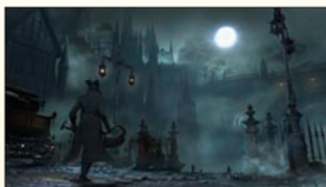
PS4 | Bloodborne | 中文版 | 3月24日 | SCE | 动作角色扮演 | 无对应周边



本作作为著名硬核向动作冒险游戏系列“《魂》系列”的精神续作，难度当然是和“《魂》系列”看齐。不过出色的流程设计和“奖罚分明”的战斗系统能让玩家在不断失败后也能乐在其中。本作的剧情参考了克苏鲁神话，玩家只能通过道具说明以及NPC对白来了解本作那深涩的剧情。出色的游戏氛围配合困难的游戏难度，玩家能时刻投入到游戏中那个疯狂而又美丽的雅南中去。

“高风险高回报”的战斗系统鼓励玩家在与敌人的战斗中主动出击，多变的角色能力成长方向让无论是“一路莽过去”的玩家还是“枪反技术流”玩家都能培养出适合自己的角色。超过20多种的武器不光在外表和性能间有所不同，近战武器还能够在两种形态中切换，不同的形态有着不同的攻击速度与攻击力，玩家在不同的战况中切换不同的武器方能在雅南的血战中无往不利。“变形武器”那炫酷的外观和战斗效果，配合高速化的战斗使得本作的战斗变得华丽无比，而敌我双方更快的移动及攻防速度却使得本作战斗的难度更高。就是这种爽快度与难度并重的战斗让玩家沉迷其中。“圣杯地牢”作为本作的难点之一，随机生成的迷宫以及敌人配置让玩家每次进入都能有截然不同的游戏体验。全新设计的敌人以及BOSS阻碍着玩家的前进，与此同时地牢深处却藏着诱人的回报。当然，对于剧情派玩家来说，“圣杯地牢”更是藏着雅南悲剧的起源。[文：三日月]







▶具有两种形态的近战武器让玩家在战斗中有更多的选择。

乐高旋风忍者 浪人之影

★★☆☆☆ UCG评分:-

多机种 | Lego Ninjago Shadow of Ronin | 美版 | 3月24日 | WB Games | 动作冒险 | 对应机种:PSV/3DS



本作是“《乐高旋风忍者》系列”的第二作，玩家将再次扮演旋风忍者，为夺回自己的记忆和力量与未知的敌人“浪人”展开战斗，并最终挫败浪人的邪恶计划。和其他乐高游戏一样，本作无论是剧情还是人物动作都保持着滑稽逗笑的风格，能让玩家在游戏全程中保持轻松愉快的心情。游戏的实际难度不高，比起战斗本作更注重于利用不同的角色解开关卡中的谜题，庞大的收集和挑战部分能吸引玩家重复挑战玩过的关卡。对于PSV玩家来说，本作的另一个亮点就是其白金相当容易获得，奖杯控玩家可不要错过本作。[文：三日月]



边境之地 帅哥合集

★★★★☆ UCG评分:-

多机种 | Borderlands: The Handsome Collection | 美版 | 3月24日 | 2K Games | 角色扮演 | 对应机种:PS4/XOne



这个合集里面包括了两个“《边境之地》系列”作品的重制版，分别是《边境之地2》和《边境之地 前续》，当然也包含了他们所有的DLC内容，因为其故事核心都是围绕着《边境之地2》中的大反派帅哥杰克展开故事，所以自然被命名为《帅哥合集》。这款合集里面值得一提的除了两作被高清化的画面表现和能够进行单机分屏四人联机合作，最重要的则是能够直接把这两作本世代平台的存档直接转移到次世代重制版上，所以玩家们也无需担心自己要重新白手起家，而是能够直接挑战更高难度，想要再次拿下白金/全成就的玩家们可以考虑入手。[文：稀饭]



勇者斗恶龙 剧场韵律

★★★☆☆ UCG评分:25

3DS | シアトリズム ドラゴンクエスト | 日版 | 3月26日
Square Enix | 音乐 | 无对应周边



本作是日本国民RPG“《勇者斗恶龙》系列”的首款音乐游戏,也是“《剧场韵律》系列”的第三作。在游戏中,玩家可以体验到从初代《DQ》到《DQ X》这十部作品近百首耳熟能详的乐曲,并且SE还提供了20多首乐曲的追加下载,有免费和付费两种。本作的玩法和《最终幻想 剧场韵律》基本相同,都是“使用音乐来战斗”,在播放乐曲的过程中玩家需要点击画面上的音符才能对敌人造成有效攻击。玩家可以选择“依次将敌人击倒”的BMS模式、“在场景内移动”的FMS模式以及“播放各作名场面”的EMS模式,还可以使用来自各作多达30余人的主角们组队战斗。[文:八重樱]



刀剑神域 失落之歌

★★☆☆☆ UCG评分:26

多机种 | ソードアート・オンライン –ロスト・ソング– | 日版 | 3月26日
BNEI | 动作角色扮演 | 对应机种:PS3/PSV



本作是根据《刀剑神域》改编的游戏,剧情为原创,舞台是网络游戏ALO的新大陆:斯瓦特·阿尔普海姆。和原作一样,主人公桐人一行在ALO中拥有自由飞行的能力,因此本作的卖点就是飞行和空中战。游戏中存在着丰富多彩的地形,玩家可以自由飞行探索,但不能飞出限制高度。主线剧情采用文字冒险的方式进行,并配以全程语音,还有游戏原创的角色,剧情中还会出现数量不少的CG图片和数段2D动画。游戏取消了等级设定,取而代之的是熟练度设定,熟练度关系到提升能力和习得技能。游戏中玩家可以控制多达15名角色,还能自创角色进行联机游戏。本作随后还推出了中文版。[文:纱迦]



闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | 閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS –少女達の選択– | 日版 | 3月26日
Marvelous | 动作 | 对应机种:PS4/PSV



本作是“《闪乱神乐》系列”的最新作,这次除了PSV版之外,还首次登陆了家用机PS4平台。本作初期可操作角色在《少女们的证明》20人的基础上再增加了5人,并且通过免费版本更新追加其他角色,以及收费DLC追加“《死或生》系列”的绫音、“《一骑当千》系列”的孙策等联动的角色,总角色数多达34人。本作的战斗系统一如既往地充满了“无下限”的绅士元素,在特定场地击败对手还能触发特殊的击倒动画演出。此外,本作的联机对战部分也是一大卖点,这次PS4版支持10人对战模式(PSV版依旧4人),后续的版本更新也在不断调整角色的平衡性。[文:宇宙人]



影牢 另一位公主

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | 影牢 ～もう1人のプリンセス～ | 日版 | 3月26日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种:PS4/PS3/PSV



2014年发售的《影牢 暗域公主》的资料片,本作以另一位魔王的女儿——噩梦公主为主角,她将会穿越各个时空进行魔王复活的计划,噩梦公主的剧情以任务模式进行展开,该模式下有多达100个关卡让玩家挑战,玩家要达成特定的过关条件才能开启新的陷阱以及不同分支上的关卡。除此之外,系列历代的女主角也会在本作中回归,噩梦公主还可以与她们一较高下。本作的陷阱总数也是系列最多的,而且噩梦公主可以使用踢技配合陷阱,使得连段方式更多样。战斗场地也有新追加,除了以往一些古典风格的城堡场景之外,还加入了公园、医疗室、体育馆等现代风格的场地。[文:宇宙人]



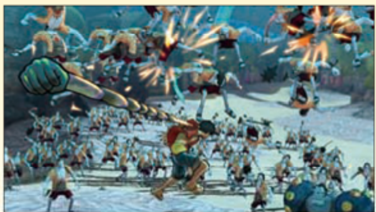
海贼无双3

★★★★☆ UCG评分:23分

多机种 | ワンピース 海賊無双3 | 日版 | 3月26日
BNEI | 动作 | 对应机种:PS4/PS3/PSV



“《海贼无双》系列”登陆高清平台的第一作,由于采用更为贴近漫画的卡通渲染风格,不同版本间的画面并没有太大差异,PS4版在帧数和同屏人数方面明显更具优势。本作剧情从路飞出航一直到德雷斯罗萨篇都有收录,参战角色也紧跟剧情,包括新上任的海军大将藤虎一笑、七武海唐吉诃德·多弗朗明哥,甚至连高人气角色萨博和红发香克斯也正式成为可操作角色,而新加入的羁绊系统,可以让玩家使出不论是威力还是演出效果都十分给力的多人合体必杀技。游戏中大量的收集和角色培养要素绝对会谋杀玩家大量的时间。本作的繁体中文版已于5月21日正式发售。[文:梦叶]



魔界战记5

★★★★☆ UCG评分:24

PS4 | 魔界戦記ディスガイア5 | 日版 | 3月26日
日本一 | 策略角色扮演 | 无对应周边



本作是“《魔界战记》系列”的第五款正统作品,也是系列登陆PS4平台的第一款作品,故事讲述了失忆少年基利亚在阴差阳错之下,与各魔界住民一同抵抗对魔界进行侵略的“罗斯特”军团的故事。游戏保留了华丽的招式演出、全程玩梗的系列特色,依然以角色培养作为核心,在系列以往系统的基础上,增加了新的职业与种族,并为主要角色增加了实用且能彰显角色个性的“魔奥义”系统,玩家可以自由选择自己喜好的主要角色或者自定义进行培养。角色界与道具界也得到了保留,不过角色界被改良成了通过掷骰子进行移动的“双六”模式。本作已经推出了中文版。[文:乙太]



四月 APR

4月3日《量子破碎》宣布再度延期，本次延期使游戏的发售日被移至2016年。

4月6日 Square Enix宣布重启系列故事的《古墓丽影》的全球销量已经超过了850万套。

4月7日 Level-5公布新作《Snack World》和《妖怪手表3》。

4月7日 在困境中的Crytek获得亚马逊超过5000万美元的注资，亚马逊此番对Crytek的CryEngine的投资也被视为将大举进入游戏业界的一个信号。

4月11日 寺田贵信本在“《机战》系列”的官方博客上发表了公开声明，称自己3月末已经辞去了B.B.STUDIO的董事职位，原因是为了能够更专注于游戏的开发。

4月14日《横行霸道V》的PC版正式发售，至此本作所有版本的成本相加已经达到2.68亿美元。

4月14日 3DS游戏《怪物猎人4U》在欧美地区的出货量首次达到了100万套。

4月15日 Square Enix公布了经典日式RPG游戏“《星之海洋》系列”的最新正统续作《星之海洋5忠诚与背叛》。



4月27日 Konami宣布在玩家中口碑极佳的《寂静岭》新作（《P.T》）项目已被取消。

4月28日 Konami宣布，公司已经从纽约证券交易所主动退市，但其在东京证券交易所和伦敦证券交易所的上市位置依然保留。



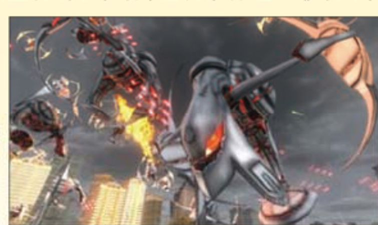
地球防卫军4.1 新绝望之影

★★☆☆☆ UCG评分:-

PS4 | 地球防卫军4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR | 日版 | 4月2日
D3 Publisher | 动作射击 | 无对应周边



本作是2013年PS3/X360游戏《地球防卫军4》的高清移植版。“《地球防卫军》系列”是一款控制人类士兵消灭外星生物大军的游戏，有着丰富的刷刷刷要素。用刷出来的武器去挑战高难度关卡，可以体验到极大的爽快感。PS4版除了画面加强、帧数更稳之外，还增加了大量新要素。固有任务有一半以上都经过重新安排，还追加了用步行要塞对抗巨大生物的新任务，让玩家体验到《环太平洋》的乐趣。游戏还增加了数种强大无比的新敌人，以及为克制它们而生的究极兵器。游戏支持本地双打，在线4人合作。选择不同的兵种来更好地完成任务、保卫地球吧！[文 :纱迦]



天空机士罗迪亚

★★☆☆☆ UCG评分:16

多机种 | ロデア・ザ・スカイソルジャー | 日版 | 4月2日
角川Games | 动作 | 对应机种:Wii U/3DS



一款风格颇为复古的动作游戏，以名为“加鲁达”的天空大陆为舞台，讲述了失去记忆但拥有飞行能力的机器人“罗迪亚”与女主人公“伊昂”共同冒险，守护世界与人类的故事。游戏中玩家可以操控主角在天空中自由翱翔，穿过浮空岛屿并最终抵达关卡的尽头，全方位360度的飞行体验便是本作的特色与主题。另外游戏准备了丰富的隐藏要素供玩家探索，通过收集散落于各个角落的硬币，便可以解锁更多的内容，比如更换角色以及关卡的背景音乐等等，也会有各具特色的隐藏敌人供玩家进行挑战。当然成长要素也是必不可少的，消耗金币可以提升主角的能力，让冒险变得更加有趣。[文 :哪尼]



异度之刃

★★★☆☆ UCG评分:22

3DS | ゼノブレイド | 日版 | 4月2日
Nintendo | 角色扮演 | N3DS专用



《异度之刃》移植自Wii平台，同时也是New 3DS机型才能运行的专用游戏。由于是从家用机移植到掌机，本作在保证了流畅度的同时，于画面品质上也有一定程度的劣化。不过无论是以巨神为舞台，描绘机械和人类等种族之争斗的壮阔剧情，还是从场景到战斗都近乎无缝衔接的游戏系统都基本保留了原貌，其规模之大在掌机游戏中实属罕见。游戏针对3DS的双屏重新设计了UI，将地图和角色状态等信息安排在下屏，而且也完全支持裸眼3D的效果。除此之外，本作还新增了收藏模式，通过使用擦肩通信和amiibo获得的点数，能够换取角色的模型和音乐进行鉴赏。[文 :初心者]



第3次超级机器人大战Z 天狱篇

★★★★☆ UCG评分:25

多机种 | 第3次スーパーロボット大战Z 天獄篇 | 日版 | 4月2日
BNEI | 策略角色扮演 | 对应机种:PS3/PSV



本作为《第3次超级机器人大战Z》的后篇，也是整个“《超级机器人大战Z》系列”的完结之作，为整个系列的故事划上了句号。共有45部与机器人相关的动画作品参战本作，这也是“《机战》系列”史上最多的参战作品数，其中既涵盖了《飞跃巅峰》等经典作品，也收录了《翠星之加尔刚蒂亚》等近年来的人气作品，“《机战Z》系列”的历代原创角色也在本作中悉数登场。本作在继承前作系统的基础上，加入了能够影响宏观战局的“Z水晶”系统，更有新增的小队指令与特殊技能。部分前作中已有的战斗动画，也在本作中得到了重新制作。另有前序故事《连狱篇》作为本作的初回特典。[文 :乙太]



火星异种 红色惑星的激斗

★☆☆☆☆ UCG评分:-

3DS | テラフォーマーズ 红き惑星の激斗 | 日版 | 4月2日
Furyu | 动作 | 无对应周边



连载于《周刊少年 JUMP》并曾改编成 TV 动画的《火星异种》在动漫迷中拥有很高的人气，Furyu 也趁热打铁推出了首款 3DS 游戏。玩家可以操纵小吉等人在火星辽阔的舞台上与异种们拼个你死我活。游戏采用了 3D 建模，并有三种模式可供玩家选择，剧情模式下玩家可以回顾原作中各班的故事；挑战模式下则可以选择任意角色，挑战更高的难度；超火星排名模式则需要玩家进行网络联机，完成各种各样的特殊委托，并与其他玩家们竞争排名。此外游戏中还加入了原创的新异种等待玩家们挑战。和动画版相同，本作也邀请了知名声优来为角色们配音，还增加了全新的台词。[文：八重樱]



黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人

★★★★☆ UCG评分:-

多机种 | Dark Souls II Scholar of the First Sin | 美版 | 4月7日
BNEI | 动作角色扮演 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360



本作是 2014 年 3 月发售的《黑暗之魂 Ⅱ》的完全版，游戏内容囊括《黑暗之魂 Ⅱ》与其所有的 DLC，并且改善了原作的部分缺点并增强了游戏画面表现，分辨率和帧数都比之前版本提高了很多。流程中的一些敌人配置也和原作不同，使得老玩家在本作也能找到惊喜。当然，对于众多新玩家来说，本作最引人入胜的一点就是对原作的难度作出了调整，原本“不近人情”的高难度变得更加人性化，虽然这并不意味着本作的难度大幅度地降低。对于没接触过《黑暗之魂 Ⅱ》却跃跃欲试的玩家来说，本作无疑值得推荐。[文：三日月]



致命格斗X

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 | Mortal Kombat X | 美版 | 4月14日
WB Games | 格斗 | 对应机种:PS4/XOne



“《致命格斗》系列”登陆高清平台的第一款作品，细致流畅的画面表现绝对是同类游戏中的佼佼者，打击感相较于系列之前有了明显改善，动作和招式设计方面依旧保持了系列一贯独有的“极具视觉冲击力”，每位角色都拥有三种不同的战斗风格，使得角色的研究价值大大提升，终结技以外的“X 光透视”效果也让本来就已经血脉喷张的战斗更加刺激。剧情模式中还加入了颇具新意的互动元素，不少新老角色的加入也让本作的剧情极具看点。以主视角呈现的迷宫收集以及条件不一的各种高塔挑战，还有网络模式下的派系战争等内容更增加了游戏的耐玩度。[文：梦叶]



女生风格3 闪亮装扮

★★★☆☆ UCG评分:-

3DS | GIRLS MODE 3 キラキラ☆コーデ | 日版 | 4月16日
Nintendo | 模拟经营 | 无对应周边



《女生风格》是任天堂在掌机平台推出的以少女玩家为目标群体的模拟经营类游戏，本作是系列的第三作。游戏中，玩家将经营一家主打服饰的小店，根据客人提出来的喜好要求来打扮她。除身为店长外，本作还新增了美容师、化妆师、设计师和模特四大职业，可说是涵盖了少女们感兴趣的时尚元素的方方面面。游戏中可以收集到的道具总数高达 19000 件，玩家们可以尽情发挥创意进行组合搭配，甚至还能自创服装款式。本作对应 amiibo，使用amiibo 可获得更多的客人，完成委托即可入手特殊服饰。本作对应擦肩通信、不知不觉通信、网络通信和最大 4 人的本地联机。[文：八重樱]



二度勇气 最终境界

★★★★☆ UCG评分:24

3DS | BRAVELY SECOND END LAYER | 日版 | 4月23日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边



《二度勇气 最终境界》是 SE 献给喜爱 JRPG 这一类型玩家们的兼具王道与革新的 RPG 新作。本作的故事以前作《勇气默示录》的数年之后为舞台，解救了世界的阿尼艾斯被古兰兹帝国的皇帝绑架，年轻的正教骑士团团长尤和同伴们一起在辽阔的卢森达克大陆上展开冒险。前作中的伊迪娅和迪兹都可作为同伴来使用，阿尼艾斯和林克阿贝尔也有一定的登场戏份，还加入了新角色——来自月球的魔王猎人玛格诺莉亚。本作的游戏系统基本延续了前作完整版的设定，并且加入了连锁战斗的要素，玩家只需要设定好战斗指令并开启加速模式，进入游戏后即可享受到高速自动战斗的神速快感体验。本作的职业总计多达 30 个，其中 12 个为全新职业，并且主线流程中入手的也全部都是新职业。一些经典的 FF 老职业，例如白黑魔导士、圣骑士等反倒被放到了支线任务中。新职业的技能设定极富创意，由此也就诞生了众多稀奇古怪的组合玩法，玩家可以在游戏中一点点摸索出最适合自己的职业与技能组合。此外新增的 BRAVELY SECOND 系统还可暂停时间，令我方爆发出突破上限的超高伤害。SP 点数不足时可通过课金形式购买。通关游戏本篇后，玩家还可以挑战三个隐藏迷宫和系列传统的隐藏 BOSS 冒险家。本作对应三种难度，用普通难度通关并将存档上传至 SE 服务器即可获得成就，困难难度通关还可入选“殿堂级玩家”。[文：八重樱]







▶众多有趣的职业只有在相互搭配的前提下才能绽放异彩。

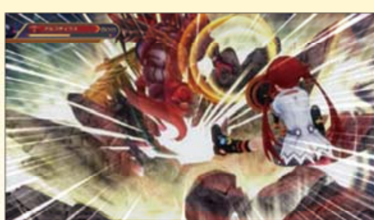
新次元游戏 海王星VⅡ

★★★☆☆ UCG评分：-

PS4 | 新次元ゲイム ネプテューヌVII | 日版 | 4月23日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



虽然标题是"VⅡ"，但正确理解方式是"V2"，本作实际上是《海王星》系列"正统的第4部作品，并非第7作。本作的剧情有三个剧本，分别是拯救异世界的"零次元"，对抗新兴势力的"超次元G"以及进入虚无世界的"心次元"剧本，剧情依然在狠狠地讽刺和恶搞日本游戏业界。新角色加入了代表DC主机拟人化的"天王星うずめ"，并且通过后续DLC追加了游戏《扩散性百万亚瑟王》、《噬神者》和厂商Nitro+的拟人化角色。战斗系统相比以往进行了大幅调整，更接近于重制前的《mk2》，取消了"Break"状态并加入了部位破坏等设定，还加入了全新的超大型BOSS战。[文：宇宙人]



苍翼默示录 刻之幻影 扩张版

★★★★☆ UCG评分：22

多机种 | ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド | 日版 | 4月23日
Arc System Works | 格斗 | 对应机种：PS4/PS3/PSV/XOne



《苍翼默示录 刻之幻影 扩张版》是《苍翼默示录 刻之幻影》的升级版本，在原作的基础上本作新增了新的内容，故事模式追加"EXTEND"剧情章节，收录了巴雷特、九重、神乐三名角色的剧情。除了追加了一个新的对战场景外，街机版中两名新角色西莉卡以及Λ-No.11也加入到本作之中，而且他们同样可以在"深渊模式"中使用。系统方面进行了全方位的平衡性调整，特别是overdrive系统有了较大的调整。线上模式大厅追加了与同为ARC社格斗游戏《罪恶装备 未知次元 征兆》类似的线上大厅，使得网战寻找对手时更加直观容易。[文：伽蓝]



智龙迷城 超级马里奥兄弟版

★★★☆☆ UCG评分：22

3DS | PUZZLE&DRAGONS SUPER MARIOBROS.EDITION | 日版 | 4月29日
Nintendo | 益智 | 无对应周边



任天堂和GungHo公司联手，将《超级马里奥》融入《智龙迷城》的三消玩法中，诞生出别具一格的休闲游戏。玩家需要在下屏滑动，将颜色相同的三颗以上珠子相连进行消除，消除得越多，对上屏的敌人就会造成越的大伤害。跟传统《马里奥》类似，本作也存在八大世界，根据不同世界的风景，所属的敌人也会有相应的属性，例如第四世界南国中水属性敌人居多，第五世界森林里则大多是木属性的敌人。玩家需要针对敌人的属性弱点消除相应的珠子才能施展有效攻击。一个小队由1名领队、4名成员和1名辅助总计6个角色组成，各个角色有着专属的特殊技能，发动后能附加多种有益效果。[文：八重樱]





2015年度十佳游戏

秋沙雨

- 热情传说
- 噬神者 解放重生
- 噬神者2 狂怒解放
- 跑步王子
- 遥远的时空中6
- 光之巨人
- 最终幻想 零式 高清版
- 迷幻的黑蝶
- 东京异境
- 撕纸小邮差 拆封

年度感言 在2015年终于迎来了等候一年的《热情传说》，结果就是一整年几乎都围着《热情传说》转，很久没遇到一个能让我全身心投入进去的游戏了，2016年估计也依然会围着这部作品的世界转吧。这一年玩的游戏里三分之一都是出自BNEI，E3之前才刚把《噬神者 爆裂》通关，然后就开始玩两部新作，不得不说椎名豪的音乐就是棒。由于从2015年年初开始就不断地购入各种乙女游戏，在当中也遇到了不少佳作，比起发售前就抱有期待的《遥远的时空中6》和《迷幻的黑蝶》，角川的《跑步王子》倒是在各种意义上出乎我的意料之外，算是今年最大的惊喜。

异度之刃X

★★★★★ UCG评分：24

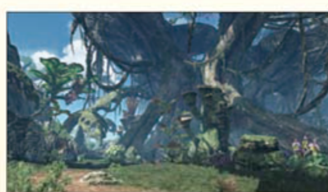
Wii U | ゼノブレイドクロス | 日版 | 4月29日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边

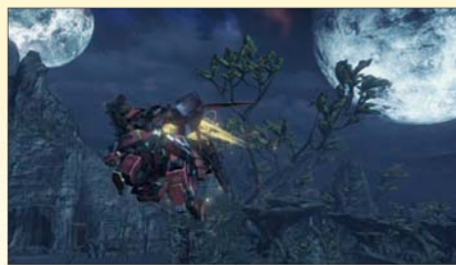


由Monolith Soft制作的《异度之刃X》与Wii的《异度之刃》虽然只是一字之差，但是在游戏世界观和内容上都可以看作是完全不同的两个作品。《异度之刃X》与基本架空于人类历史的前作不同，讲述的是人类在地球遭受两个未知外星种族之间的争斗波及之际逃离家园，前往太空寻觅新的居所繁衍生息的科幻故事。值得一提的是，本作还邀请了初次为游戏配乐的泽野弘之担纲全部音乐制作。

作为研发团队首次挑战开放世界游戏制作的《异度之刃X》，采用了六边形区域组成的无缝世界地图，在每个区域里集中了景点探索、资源收集、强敌挑战和故事剧情任务等众多要素，玩家需要一边完成众多的支线任务，一边提高星球的探索率，在达成各种交错复杂的条件之后才能继续推动主线的发展。游戏的战斗系统在前作的半即时制基础上改进，更加强调高速化和QTE操作，大体上分为人形态和机甲形态两部分，两者的战斗节奏截然不同。人形态下可以更加自由地搭配众多的技能，配合"灵魂之声"系统与队友联动互助；机甲形态下则是强调在空中以及与大型生物的战斗优势，技能的搭配要通过选择武器部件来完成。《异度之刃X》除了具有繁杂得难以上手的系统，更有着超越前作的耐玩度。即便完成了80小时起步的主线剧情任务，本作还有极为丰富的隐藏支线任务在等待着玩家去挖掘，完成后对世界观有更深刻的理解。[文：初心者]







▶驾驶机甲遨游《异度之刃X》的星球夜空，无疑是2015年最浪漫的游戏场景之一。

ToHeart 2 迷宫旅人

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSV | ToHeart2 ダンジョントラベラーズ | 日版 | 4月30日
Aquaplus | 角色扮演 | 无对应周边



本作是2011年6月发售的PSP版《ToHeart2 迷宫旅人》的PSV移植版，讲述了《ToHeart2》的角色们误闯入了一个剑与魔法的世界，为了能重返自己的世界，他们需要穿上RPG的服装、学习各种职业在迷宫中展开冒险之旅。PSV版在PSP版基础上进化而成，游戏画面、人物立绘、事件CG等都得以高清化，并且3D迷宫的地图也全部得到了重制，还追加了新的装备、道具等等。玩家可收入"后宫"的女性角色多达19人，每个角色在加入队伍时都有相应的职业。本作的职业系统比较丰富，有基础职、LV15职和LV30职，职业总数多达26种。[文:八重樱]



东京新世录 巴别塔行动

★☆☆☆☆ UCG评分:–

PSV | 东京新世录 オペレーションバベル | 日版 | 4月30日
5pb. | 角色扮演 | 无对应周边



本作是2014年发售的《东京新世录 深渊行动》的续作，与前作一样，本作是一款迷宫探索角色扮演游戏。玩家可以通过创建角色来设定队伍中每一名成员的外形和职业，游戏中还存在主副职业的概念，通过设定不同的主副职业搭配能让角色发挥出更丰富多样的能力。游戏的战斗采用传统的回合制，以第一人称视角探索迷宫，随着玩家在迷宫探索的时间越长，遇到强敌的概率会越高，但是获得的报酬也会越丰厚。战斗采用了6人小队制，战斗中达成了特定条件之后可以发动全体特殊技能。本作如果跟前作存档联动之后可以获得特殊奖励，但是无法直接继承前作的角色。[文:宇宙人]



五月 MAY

5月5日《使命召唤 黑色行动Ⅲ》公布了首支实机预告片。

5月7日 SEGA宣布将会缺席E3 2015。

5月7日 由于在《鬼泣》和《生化危机》两系列的高清重制上成功。Capcom宣布本财年将会推出更多高清重制版游戏。

5月11日 截止到发售前一周为止，《巫师3 狂猎》预购数量已经超过了100万套。

5月12日 五十岚孝司发起了"恶魔城"风格新作《血罪 暗夜仪式》的众筹，在3小时内就达到了本次众筹的目标金额——50万美元。

5月12日 育碧宣布了原本被称为"胜利"的"《刺客信条》系列"新作副标题，本作的副标题被确定为"枭雄"(辛迪加)。

5月12日 "《女神异闻录》系列"的销量正式突破六百万套。

5月12日 DC平台公布了一款新作《Redux 2》，游戏将于2016年5月发售。

5月20日 Chinajoy方面正式出台禁令，今年的CJ展会中将严禁ShowGril着装暴露。

5月22日 Doug Bowser正式出任任天堂美国区副总裁，值得一提的是"Bowser"也是任天堂游戏中的人气反派"库巴(クッパ)"的英文名。



5月27日 "《勇者斗恶龙》系列"迎来29岁生日。



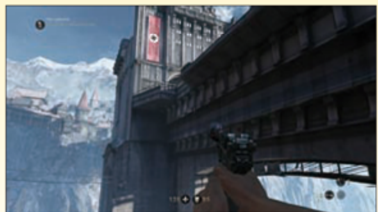
德军总部 旧血统

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 | Wolfenstein The Old Blood | 美版 | 5月5日
Bethesda | 主视角射击 | 对应机种:PS4/XOne



《德军总部 旧血统》是2014年发售的《德军总部 新秩序》的前传。本作的故事发生在架空的二战战场，B·J·布拉斯科维奇为获取情报勇闯狼堡，却在中途不幸卷入与古代黑魔法的战斗当中。相比前作那黑科技满载的敌人及武器设定，本作的敌人更偏向于超自然风格，和前代相似却不同的新武器也各具特色。本作价格便宜而且内容厚道，内含八个游戏章节的本作流程相当爽快，简化过并以战斗为主体的流程以及过场演出使得本作火爆十足且毫无冷场。此外本作还包含了难度颇高的挑战关卡供喜欢挑战自我的玩家挑战。[文:三日月]



2015年度十佳游戏



- 血源诅咒
- 神秘海域 内森·德雷克合集
- 活至黎明
- JOJO的奇妙冒险 天堂之眼
- 鬼泣 DmC 决定版
- 最终幻想 零式 HD
- 模拟山羊
- 风之旅人(国行)
- 雷曼 传奇(国行)
- 雨血前传 蜃楼(国行)

年度感言 表面繁荣，这是我对我2015年游戏收获的四字总结。拿下90多个白金看似丰收，生日那天直播500白金更是"浮夸"，但就平均体验而言却明显贫瘠。写个人十大游戏时我犹豫了，摆一堆3A年货粉饰太平倒也不是不行，但最终我还是选择从一大堆没营养的奖杯神作里挑出十款来分享我真实的游戏状态。除了《血源诅咒》，这一年玩超过的30小时以上的游戏屈指可数，高清复刻则占比不低。我可以把这归罪于完全碎片化的生活节奏，但少了些以往多尝多试的勇气，却是我在新一年里需要自省的。

巫师3 狂猎

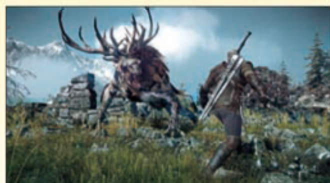
★★★★★ UCG评分:28

多机种 | The Witcher 3: Wild Hunt | 中文版 | 5月19日 | WB Games | 角色扮演 | 对应机种:PS4/XOne



本作是由波兰游戏开发商CD Projekt RED打造，根据波兰作家安德烈·斯帕克沃斯基所创作的魔幻题材小说“《猎魔人》系列”改编而来的RPG——“《巫师》系列”的第三部作品，讲述了传奇猎魔人“白狼”杰洛特与异世界种族狂猎展开决战的故事，也为杰洛特的故事划上了句号。

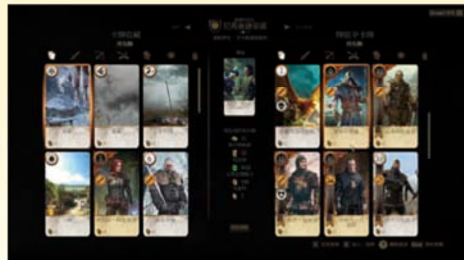
游戏采用了开放世界的设计，以《猎魔人》世界中的北方诸国为舞台，玩家将扮演“白狼”杰洛特，踏上包括威伦、史凯丽杰群岛等大型地图在内的五张地图展开旅程。本作的主线故事也并非传统的线性，玩家可以同时对多条故事线进行推进，与此同时，玩家在游戏中所做的选择也会左右游戏的结局。除了主线之外，游戏还拥有数量丰富的支线任务、狩魔任务，遍布地图的未知地点





以及名为“昆特牌”的卡牌游戏供玩家游玩。游戏的战斗系统以还原狩魔猎人的战斗方式为主旨，允许玩家在物理攻击为主的基础上，使用炸弹、弓箭等道具，或者是只有猎魔人才能使用的魔药、法印来辅助作战。此外，本作还采用了自由加点的角色培养系统，是依靠武器近战搏斗，还是依靠炼金道具进行作战，亦或是完全用法印来对付敌人，玩家可以依靠自己的喜好来培养只属于自己的杰洛特。

本作拥有两个大型的剧情DLC，提供近30小时的全新游戏体验。其中“石之心”已经发售，而“血与酒”预定2016年发售，本作还同步推出了官方中文版。[文：乙太]



▶本作附带的“昆特牌”游戏可谓是一大“时间杀手”。

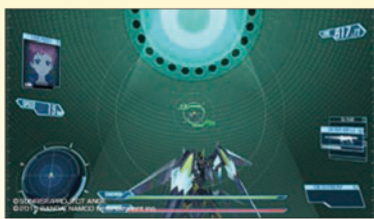
天使与龙的轮舞 颤音

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSV | クロスアンジュ 天使と竜の輪舞tr. | 日版 | 5月28日 | BNEI | 动作射击 | 无对应周边



本作是根据话题动画《天使与龙的轮舞》改编的游戏，游戏中玩家要扮演原创的女主人公，和原作中的角色搞好关系、发展剧情。游戏分为两个部分，剧情部分以文字冒险的方式进行，根据玩家的选择来推动故事进展。战斗部分以动作射击系统进行，玩家驾驶机动兵器在空中和敌人展开战斗。游戏收录了3个结局，分别是和原作剧情一样走向的Dragon路线，补完另一视角的Libertas路线，以及平行世界学院风的Embryo路线。每个角色也有各自的尾声章节。剧情部分采用全程语音，原作的各种福利在游戏中也有体现，尽管过程枯燥，依然能够吸引粉丝继续游戏。[文：纱迦]



热血时代剧

★★★☆☆ UCG评分:22

3DS | ダウンタウン熱血時代劇 | 日版 | 5月28日 | Arc System Works | 动作角色扮演 | 无对应周边



本作是FC时期《国夫的时代剧 全员集合！》的续作，剧情讲述了主角国政为了帮好友力五郎洗脱罪名，携自己的手下们周游各地寻找证据的故事。由于是以时代剧为背景，本作的场景设计和部分元素也相当复古，游戏画面完美还原了“《热血》系列”的一贯风格，并结合3DS的机能使游戏背景具有了一定的景深效果。游戏的战斗也依旧是原汁原味，不仅可以带领手下一起行动，玩家还能根据战况在设置界面中对其AI进行一定的调整，使战斗更加轻松，而新增的乱斗模式还支持多人同乐。不过游戏的地图标示和引导不太友善，整体耐玩度也不高。[文：梦叶]



油彩军团

★★★★★ UCG评分:25

Wii U | スプラトゥーン | 日版 | 5月28日 | Nintendo | 动作射击 | 无对应周边



《油彩军团》作为任天堂第一方时隔多年推出的全新IP，从游戏角色到玩法都让人耳目一新。本作的主人公是一群名为“墨灵”的乌贼，它们在14岁成年之后能够在人形态和乌贼形态之间转换。人形态的墨灵能够拿起水枪、滚筒、刷子和水桶等日常用品喷射涂抹五颜六色的墨水，而在乌贼形态下则是会融入墨水之中加速潜行。两种形态的切换造就了一种全新的动作射击游戏玩法。在最多8人分为两队的基本对战中，玩家要利用GamePad的体感操控游戏的视角并进行瞄准，潜行到射程之内化身为人形态，将墨水喷射到对手身上将其打爆。然而对战的胜负只取决于墨水喷涂的面积，独特的游戏规则对于任何玩家都相当友好。游戏以海洋生物所占领的世界为舞台，却处处建立





在现实社会的基础之上，不仅在武器设计中融入了常见的玩具和工具，大桥小巷、仓库码头等富含高低差元素的场景也都成为了游戏的地图，而时尚的服装饰物搭配和流行音乐更是乌贼们的两大追求。

在游戏发售后，持续半年以上的免费更新追加了抢区域、抢塔和抢龙头三种对抗性更强的“真格模式”，逐渐新增的武器也让对战环境不断刷新，而官方每月举办的“庆典”更是通过投票选阵营的方式鼓励新老玩家一同参与对决，保证了玩家社群的热度持续不减。虽说《油彩军团》以多人联机为主，但是游戏的单机部分也绝不含糊，有着超过20个让人欲罢不能的关卡。[文：初心者]



▶本作中有着笔刷等新颖的武器，颠覆了动作射击游戏给人的印象。

心理测量者 无法选择的幸福

★★★☆☆ UCG评分:-

XOne | PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福 | 日版 | 5月28日
5pb. | 文字冒险 | 对应手机APP与Kinect



本作是同名动画《心理测量者》的改编作品,游戏主角换成了新角色誓汤抚子和剑拓真,本作的关键角色也换成了神秘少年阿尔法,由他们来展开属于游戏的原创故事,而动画原作的常守朱等刑事课一系的角色以及反派槙岛圣护也将会在游戏里登场或有所提及。游戏的进行方式主要是文字对话,对话之中还会出现各种选项,不同的选择所引导出来的结局也会有所变化。本作还对应Kinect和手机APP,让玩家能得到身临其境的体验。在2016年春季本作还将移植至PS4与PSV平台。而XOne版也已经推出了官方中文版。喜欢原作的玩家不可错过。[文:秋沙雨]



初音未来 未来计划 豪华版

★★★☆☆ UCG评分:-

3DS | 初音ミク Project mirai でらっくす | 日版 | 5月28日
SEGA | 音乐 | 无对应周边



本作是《初音未来 未来计划2》的加强版,原本只是《未来计划2》的国际版,但是在日本国内粉丝的强烈要求下,以"豪华版"为名在日本推出。本作收录了前作中全部47首曲目,并重新制作了其中12首曲目的MV,将原本的原画风格统一为粘土人造型的即时演算。另外还增加了一首新的曲目——《はじめまして地球人さん》,4款新的服装模组,以及若干首用于欣赏的AR曲目,"My Room"中也有更多全新的小游戏供玩家平常娱乐。值得一提的是,魔性十足的"Miku打哟"也在游戏中正式登场。而部分曲目追加的超高隐藏难度,绝对能令你耳目一新。[文:哪尼]



六月 JUN

6月3日 "《战争机器》系列"开发组Black Tusk正式更名The Coalition。

6月5日 粉丝众多的欧美RPG王道之作《辐射》正式公布了最新续作《辐射4》,本次公布距离游戏正式发售仅有不到半年时间,让广大粉丝大呼万万没想到。

6月9日 CD Projekt Red正式宣布《巫师3 狂猎》的销量已经突破400万套。

6月10日 板垣伴信开发经历坎坷的新作《恶魔三全音》发售日确定。游戏将于8月4日正式发售。

6月15日 一年一度的玩家盛会E3 2015正式开幕,今年展期内到场观众超过52000人,并且有超过2000万的玩家在Twitch上观看了E3 2015的网络直播。

6月15日 当地时间14日19点,本届E3的第一场发布会由Bethesda带来,如今的Bethesda可谓兵强马壮,《毁灭战士》、《冤罪杀机》和《辐射4》都是他们发布会的重头戏。

6月16日 当地时间15日9点30分,微软发布会如约而至,微软发布会一如既往地务实,《光环5》、《极限竞速6》《古墓丽影 崛起》和《战争机器4》是2015年的主角,此外,微软还在发布会上公布了Xbox One的精英手柄。

6月16日 当地时间15日傍晚,索尼发布会给玩家们带来了巨大的惊喜,由《最后的守护者》、《最终幻想Ⅶ 重制版》和《莎木3》组成的情怀三连击让玩家们陷入了狂欢。

6月17日 任天堂的E3数字会议在当地时间6日上午9点与玩家们见面,今年任天堂带来了《星际火狐 零》和《银河战士》这样的老牌游戏,并且针对"《超级马里奥》系列"三十周年而公布了一系列马里奥游戏。



6月17日 Square Enix的发布会上,除了在索尼和微软的发布会上已经亮相的《最终幻想Ⅶ》和《古墓丽影 崛起》之外,还带来了《星之海洋5》的演示画面以及《王国之心Ⅲ》的消息。

6月25日 PC版《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》因为BUG众多而下架。

6月29日 第三届上海游戏精英峰会在百视通大厦顺利召开。

夏色高校 青春白皮书

★☆☆☆☆ UCG评分:-

多机种 | 夏色ハイスクル★青春白书(略) | 日版 | 6月4日
D3 Publisher | 文字冒险 | 对应机种:PS4/PS3



本作是一款融入了沙箱元素的美少女恋爱(绅士)游戏。玩家扮演的是一名转学到一座人工岛上学的高中生,并且在转学的第一天加入了新闻部,拿着照相机,开始了一点都不健全的校园生活。游戏以天数的方式推进,玩家每天可以在放学后到天黑这段时间内自由探索校园内外,游戏有一整个人工岛的地图可供玩家探索,玩家可骑上自行车游览岛上有沙滩、灯塔、神社等地方,满足特定条件还可以跟不同的女生触发特定剧情。当然还可以用不同的方式去拍摄女生们的……裙底。不过如果太过分的话除了会降低好感度之外,还会惹来警察或者教导主任追捕,严重的还会发生停学等事件。[文:宇宙人]



新·萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士

★★☆☆☆ UCG评分:-

3DS | 新·ロロナのアトリエ はじまりの物語 ~アーランドの炼金术士~ | 日版 | 6月4日
Koei Tecmo | 角色扮演 | 无对应周边



本作是2014年发售于PS3/PSV平台的同名作品的移植作,同时是这个系列首次登陆3DS平台的作品。虽说是移植,但由于机能的相差较大,因此本作的系统也并非直接照搬。首先本作的角色全部改成了可爱的2.5头身建模,而战斗系统则融合了战棋的元素。在这基础上,经典的调合和道具开发系统则完整保留了下来。剧情上,本作虽然是"艾兰德"三部曲的第一作,但同时也是为三部曲作总结的一作。因此,后续作品中登场的托托莉和梅露露都会穿越时空在本作登场。除此之外,本作还有大量新增的服装和搞怪有趣的装饰品,让玩家在游戏中有完全不一样的新体验。[文:宇宙人]



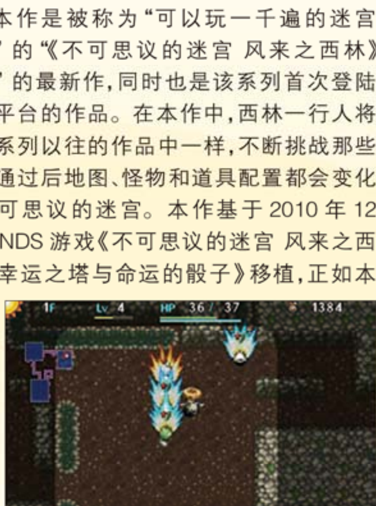
不可思议的迷宫 风来之西林5 Plus 幸运之塔与命运的骰子

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | 不思议のダンジョン 风来のシレン5 plus フォーチュンタワーと運命のダイス | 日版 | 6月4日
Spike Chunsoft | 角色扮演 | 无对应周边



本作是被称为“可以玩一千遍的迷宫RPG”的《不可思议的迷宫 风来之西林》系列”的最新作，同时也是该系列首次登陆PSV平台的作品。在本作中，西林一行人将会和系列以往的作品中一样，不断挑战那些每次通过后地图、怪物和道具配置都会变化的不可思议的迷宫。本作基于2010年12月的NDS游戏《不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运的骰子》移植，正如本作标题中的Plus所示，本作增加了不少内容，包括各种各样的新迷宫，对应奖杯系统等等。画面虽然也调整成16:9，但遗憾画质与NDS原版相比没有太明显的进步。[文:火星]



星之光辉

★★★☆☆ UCG评分:23

3DS | ステラ グロウ | 日版 | 6月4日
SEGA | 策略角色扮演 | 无对应周边



本作是开发商Imageepoch的遗作，水谷英之等“《弧光之源》系列”的主要制作人员参与开发，国人画师ideolo参与人设，著名作曲家光田康典参与音乐制作，并有南条爱乃等大牌声优参与角色配音。游戏的故事围绕魔女展开，以歌与魔法作为世界观的核心，也可以看作是“《弧光之源》系列”的精神续作。本作的流程按章节推进，战斗部分为传统的回合制战棋玩法，并以动画演出的方式表现出战斗画面，玩家需要依靠魔女们强大的歌魔法来左右战局。而在战斗之外，玩家还可以利用自由时间与魔女们培养感情，了解她们潜藏在心中的秘密。[文:乙太]



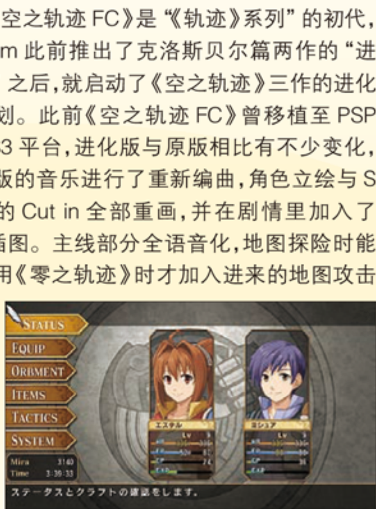
英雄传说 空之轨迹FC 进化版

★★★★☆ UCG评分:–

PSV | 英雄传说 空の轨迹FC Evolution | 日版 | 6月11日
Falcom | 角色扮演 | 无对应周边



《空之轨迹FC》是“《轨迹》系列”的初代，Falcom此前推出了克洛斯贝尔篇两作的“进化版”之后，就启动了《空之轨迹》三作的进化版企划。此前《空之轨迹FC》曾移植至PSP与PS3平台，进化版与原版相比有不少变化，对原版的音乐进行了重新编曲，角色立绘与S战技的Cut in全部重画，并在剧情里加入了CG插图。主线部分全语音化，地图探险时能够使用《零之轨迹》时才加入进来的地图攻击来获得先制攻击的机会，战斗时还能够快进。如果PSV里有克洛斯贝尔篇“进化版”两部曲的存档的话，还能在本作中获得联动奖励。在2015年10月本作发售了繁体中文版。[文:秋沙雨]



节奏天国 精选+

★★★★★ UCG评分:26

3DS | リズム天国 ザ ベスト＋ | 日版 | 6月11日
Nintendo | 音乐 | 无对应周边



本作为“《节奏天国》系列”时隔多年的新作，该系列以操作简单的节奏玩法著称，玩家需要根据关卡中的画面提示以及音乐节奏，按规律按下按键，来让关卡中的角色完成正确的动作，在完成关卡后，游戏会根据玩家的操作准确度给出相应的评价。本作为该系列的精选合集，收录了来自系列各部作品的总计100个以上的关卡以及音乐，一些关卡重新混音编曲的同时，也加入了一些全新的关卡。除了故事模式外，游戏还提供了挑战模式以及各种迷你游戏供玩家游玩。本作不仅有多人联机模式，还支持一卡多机游玩，玩家可以与好友一同体验本作带来的“节奏”乐趣。[文:乙太]



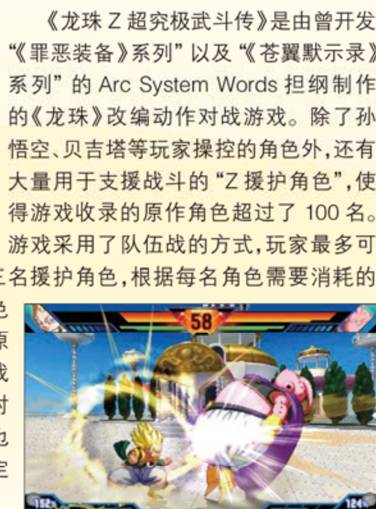
龙珠Z 超究极武斗传

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | ドラゴンボールZ 超究极武斗传 | 日版 | 6月11日
BNEI | 格斗 | 无对应周边



《龙珠Z超究极武斗传》是由曾开发“《罪恶装备》系列”以及“《苍翼默示录》系列”的Arc System Words担纲制作的《龙珠》改编动作对战游戏。除了孙悟空、贝吉塔等玩家操控的角色外，还有大量用于支援战斗的“Z援护角色”，使得游戏收录的原作角色超过了100名。游戏采用了队伍战的方式，玩家最多可以预设两名可操作角色以及三名援护角色，根据每名角色需要消耗的“龙之力”不同，可以出战的角色数量也不同。游戏中能够与原作一样在地面、空中来往展开战斗，以高速的爽快连击来攻击对手，不同角色擅长的战斗方式也不同，必须通过角色特点来制定战术。[文:伽蓝]



乐高 侏罗纪世界

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 | LEGO Jurassic World | 美版 | 6月12日
WB Games | 动作冒险 | 对应机种:PS4/PS3/PSV/XOne/X360/Wii U



根据知名电影系列《侏罗纪公园》改编的“《乐高》系列”游戏。本作收录了包括原作《侏罗纪公园》三部曲以及最新电影《侏罗纪世界》的完整剧情，电影中的诸多经典桥段全部以独有的“乐高形式”完美再现，剧情动画对白也完全采用电影原声，配合经典的电影旋律使得游戏的还原度更上一层楼。游戏中大量的调侃元素绝对会让每一位原作的粉丝会心一笑，众多可操作角色中甚至还包括各类的恐龙。游戏的谜题难度不高，而且与题材本身融合得恰到好处，动作要素也易于上手，除了喜欢原作电影系列的粉丝以及“《乐高》系列”爱好者，也适合各个年龄层的玩家体验。[文:梦叶]



鬼泣4 特别版

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | Devil May Cry 4: Special Edition | 日版 | 6月18日
Capcom | 动作 | 对应机种:PS4/XOne



本作是“《鬼泣》系列”第四部的高清移植之作，游戏在画面和帧数方面都有显著提升，内容方面新增了维吉尔、翠西和蕾蒂三位可操作角色，每个人都拥有独特的招式和性能，玩家可以钻研尝试各种不同的打法，然而遗憾的是三位角色基本没有增加新的剧情演出，流程方面与尼禄和但丁篇没有太多差异。本作中还加入了 PC 版独有的加速模式和黑骑士模式，加速模式下整体游戏速度和角色动作都将提升 20%，而在黑骑士模式中玩家将面对大批成群出现的敌人，游戏的打法也将随之而改变，让玩家体验到不同于原作的一骑当千快感。[文 :梦叶]



波波罗古罗伊斯牧场物语

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | ポポロクロイス牧场物语 | 日版 | 6月18日
Marvelous | 角色扮演 | 无对应周边



本作是描写皮耶特罗王子的冒险故事的《波波罗古罗伊斯物语》和主打温馨休闲的模拟经营类游戏《牧场物语》两大名作联合推出的新作，融合了两大系列的招牌特色，玩家既可以在游戏的幻想世界中和同伴们一起组队下迷宫砍怪杀敌，也可以享受种田畜牧的乐趣。在战斗中，各位角色不但有专属的“特技”，还可以和同伴一起发动“协力技”，并且系统还搭载了自动战斗以及随时更改难易度的设定，谁都可以轻易上手。而农耕中收获的产物不但可以卖钱，还可以作为道具的合成素材。游戏中还搭载了众多剧情动画，并由著名声优折笠爱、井上喜久子等人参与配音。[文 :八重樱]



蝙蝠侠 阿克汉姆骑士

★★★★★ UCG评分:27

多机种 | Batman Arkham Knight | 美版 | 6月23日
WB Games | 动作冒险 | 对应机种:PS4/XOne



作为《阿克汉姆》系列”的最终部，本作的剧情长度以及登场人物的数量都是系列之最。众多人物包括蝙蝠侠、罗宾、夜翼、戈登探长、芭芭拉、小丑、小丑女、双面人、毒藤女等都一并出场并占据不少的戏份。场景更是囊括整个哥谭城，在出色的画面表现下哥谭市得以最大程度地还原在玩家的面前。当然，庞大的哥谭城并不是空无一物，众多的敌人、支线任务以及收集要素在等待着玩家。

蝙蝠侠在本作中面临着自己“蝙蝠侠生涯”的最终一战，除了一众老对手之外，神秘的“阿克汉姆骑士”成为了本作中最大的谜团以及蝙蝠侠最强大的敌人之一。在对付凶狠的罪犯之余，蝙蝠侠还需要面对自己的心魔以及想方设法保护自己最重要的人。





本作的战斗系统核心基本和系列前两作保持一致，后发制人并善用反击依然是本作战斗的主题。新增加的战斗道具、双人战斗以及潜入系统让本作的战斗有了更多变化的同时，也变得更加的爽快。当然，除了主线流程的战斗之外，游戏还有难度满分的挑战模式供玩家挑战，玩家必须有过硬的技术和合适的战术才能获得最高评价。蝙蝠车是本作新加入的要素之一，威力十足的蝙蝠车配合载具战使得本作变成了系列最火爆的一作。当然，载具的加入也让玩家的探索有了更多的选择。除了载具战之外，本作甚至还加入了以蝙蝠车为主的 BOSS 战，让系列玩家惊喜不已。[文 :三日月]



▶蝙蝠车的加入是本作的亮点之一。

毛线耀西

★★★★☆ UCG评分:24

Wii U | Yoshi's Woolly World | 澳版 | 6月25日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边



继多年前的《毛线卡比》之后，任天堂又将旗下的另一萌物耀西带入到了毛线世界当中。作为平台动作游戏的本作核心玩法十分简单，耀西通过不断拆解或编织毛线就可以完成关卡。此次借助 Wii U 机能的进化，游戏的内容和画面表现相比《毛线卡比》都有了显著的提升。游戏中六个大章共计五十多个关卡中，每一关都有不同的主题特色，毛线的风格被很好地融入在了关卡里面。通关游戏后，还可以进行 BOSS 挑战，同时游戏中提供的各色道具也丰富了攻关的乐趣。本作还支持本地二人合作游玩，与好友一起互相配合或彼此陷害，也会为游戏过程增加更多的乐趣。[文 :筒子君]



女神异闻录4 午夜热舞

★★★★★ UCG评分:26

PSV | Persona4 Dancing All Night | 日版 | 6月25日
Atlus | 音乐 | 无对应周边



以《女神异闻录 4》的世界观为基础打造出的全新音乐节奏类游戏，加入了新的原创剧情。故事的时间点设定在特别搜查队解决了稻羽市连续杀人事件的半个月后，回归都市生活的理世与主人公却卷入了神秘的偶像失踪事件，为了查明真相，曾经的好友们再次聚首，这一次他们将会使用舞蹈的力量与暗影们展开战斗。游戏中收录的曲目涵盖了《女神异闻录 4》、《女神异闻录 Q 暗影迷宫》、《女神异闻录 4 动画版》等多款作品，并请来了小室哲哉、浅仓大介等业内著名的音乐人和 DJ 等重新编曲，让原本个性十足的曲风散发出全新的魅力。本作的中文版也已于 2015 年 12 月推出。[文 :哪尼]



火焰之纹章if

★★★★★ UCG评分:26

3DS | ファイアーエムブレムif | 日版 | 6月25日
Nintendo | 策略角色扮演 | 无对应周边



在经过《火焰之纹章 觉醒》的成功之后，制作组采取了更加大胆的方式来策划和制作这一系列。最新作《火焰之纹章 if》发售了“白夜王国”和“暗夜王国”两个版本，之后又追加 DLC“透魔王国”对剧情进行补完。在游戏的前期，玩家就要选择其中一条路线来游玩，这将决定主人公的三种不同的命运，并且会影响可加入队伍的角色阵容。不同的路线除了可培养、可攻略的角色和剧情展开的差异，在背景音乐、关卡设计方面也都截然不同。对于刚接触本系列的新玩家，可以选择难度较低的“白夜王国”开始游玩，更加自由地培养角色，而老玩家们则是能够在限制众多的“暗夜王国”中找到超高难度的挑战。此外两个王国的兵种设计也相当用心，散发着东方神秘韵味的白夜王国，蕴含着欧陆古典气息的暗夜王国都值得玩家们逐一尝试。





本作虽然沿用了《觉醒》的引擎，但在画面表现上增加了更多的细节，切换到战斗演出时也更为流畅。在取消了攻击性武器的耐久度设定之后，制作组为武器赋予了更多的增减益特性，而且得益于在战斗系统中加入的双人“攻阵 / 防阵”机制，敌我双方的攻防变化都极大地影响着每一步行动，所以本作的策略性并没有降低。除此之外，游戏在培养角色好感度的玩法上显然加大了力度，同时还新增了联机对战模式，玩家可以在城池中建造和安排攻防设施，在主线流程之外也能找到不少乐趣。[文：初心者]

▶对武器系统的精简改造使得每一种武器在战斗中的用途都更有特色。



七月 JUL

7月8日 2014 年圣诞节时曾大肆攻击 PSN 和 Xbox Live 网络的黑客组织 Lizard Squad 的一名成员 Julius Kivimaki 被芬兰法院判为有罪，因其未满 18 岁被判缓刑两年，并强制其协助警方“对抗网络犯罪”。

7月10日 育碧公布了 2015 财年第一季度的财报，育碧的收入与去年同期相比下降了 73.2%，其原因被认为是育碧一季度的游戏没有在销量上可以与去年同期的《看门狗》比肩的作品。

7月11日 任天堂总裁岩田聪因胆管肿瘤病情恶化逝世，享年 55 岁。

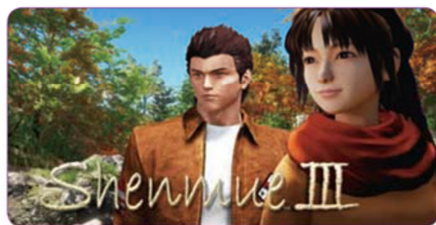
7月14日 Xbox 日本区业务负责人泉水敬离职，泉水敬此前已在微软工作超过 13 年，据悉 Xbox 日本区的新负责人将是高桥美波。

7月17日 EVO 2015 于美国拉斯维加斯举行，在《终极街头霸王 4》的最终决赛时，网络观众数量超过了 25 万人，打破之前的最高纪录。

7月18日 《莎木 Ⅲ》众筹大获成功，在一个月的时间内共有近 7 万玩家响应本作的众筹，并且最终筹集到了 633 万 3295 美元。

7月20日 PS2 时代的名作《奥丁领域》正式宣布将高清重制登陆 PS4/PS3/PSV 平台。本作新增副标题“里普特拉西尔”，于 2016 年 1 月 14 日发售。





7月22日 微软的 2014 财年财报显示，微软集团业务在第四季度总共亏损了 31.95 亿美元，而在游戏方面微软无论是在硬件、软件还是网络上的业绩都有不同幅度提高。

7月24日 香港动漫电玩节 2015 开幕，索尼的“墨菲斯计划”(最终定名为 PS VR) 首次与中文游戏市场的玩家们近距离接触。

7月28日 2015 IndiePlay 中国独立游戏嘉年华颁奖典礼于上海成功举行。

2015年度十佳游戏



- 油彩军团
- 异度之刃 X
- 塞尔达传说 三角力量英雄
- 火焰之纹章 if
- 怪物猎人 X
- 偶像大师 灰姑娘女孩 星光舞台
- 血源诅咒
- 超级马里奥制造
- 偶像大师 纵情高歌
- 动物之森 欢乐家装设计师

年度感言 我的个人十佳游戏里面，前五位是按照游戏时间 (3DS 和 Wii U 的系统统计)，后五位是从游戏体验的角度来排列的。今年有一段时间玩《油彩军团》真的有点走火入魔，结果单单这一款游戏的累计时间，就几乎比其他的全部加起来还要长。直到后来因为延迟掉线越来越严重才开始搁置下来，所以实际入手的游戏不多。2016 年是大批经典系列的周年纪念作品扎堆的年份，《口袋妖怪》、《DQ》、《塞尔达传说》、《偶像大师》……甚至新主机“NX”也会露面，想必会是令人激动不已的一年！

绝对迎击战争

★★☆☆☆ UCG评分:-

多机种 | 絶対迎撃ウォーズ | 日版 | 7月2日
Acquire | 策略 | 对应平台:PS3/PSV



本作是由 Acquire 推出的原创新概念策略游戏，故事发生在众多生物因为“不可视之终末”而灭绝后的世界，人类在地下资源“阿鲁塔之石”的采取点，陆续建立起了高耸的环状都市，不过谜之巨大敌人出现在了人类的面前，人类只能在城市外围建造迎击机关，来应对这些来袭的敌人。在游戏中，玩家需要在构造为四层的环状都市上不断建造兵装单位，在城市中建造各种设施来开发新的兵装单位，用这些单位来印击从四面八方涌来的敌人，以及收集资源扩张城市，吸引更多的市民移居。此外，玩家还可以使用名为“绝对迎击兵器”的超巨大充能武器来重创敌人。[文：乙太]



太鼓之达人 V版

★★★☆☆ UCG评分:24

PSV | 太鼓の达人 Vバージョン | 中文版 | 7月9日
BNEI | 音乐 | 无对应周边



本作是知名音乐游戏系列——《太鼓之达人》系列”,首次登陆 PSV 平台的作品。游戏秉承了系列一贯的玩法,玩家需要利用不同的按键,根据节奏来敲击谱面上出现的“咚”、“咔”音色,来演奏出太鼓的鼓点。本作收录了时下最热门的动画、游戏相关歌曲以及流行歌曲,并且收录了来自系列新老作品的原创曲目,并以免费或付费 DLC 的形式不断更新曲目。此外,游戏还专门收录了名为“鼓众大冒险”的 RPG 模式,其中包含了角色养成要素,玩家可以通过完成演奏任务,来赢取服装以及音色奖励。本作同步推出了中文版,还有免费的热门华语歌曲 DLC 可供玩家下载。[文 :乙太]



大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

★★★★☆ UCG评分:24

3DS | 大逆转裁判 成步堂龙ノ介の冒险 | 日版 | 7月9日
Capcom | 文字冒险 | 无对应周边



本作是《逆转裁判》系列”的最新一作,但主角不再是成步堂龙一,而是换成了一百年前他的祖先成步堂龙之介。故事以 19 世纪末的日本和大英帝国为舞台展开,讲述了龙之介从一名普通的在校大学生,在经历了各种事件之后成长为了一名辩护律师的故事。游戏一共由 5 章组成,同系列传统一样,分为证据调查和法庭辩论两大环节。本作在法庭辩论中引入了陪审团要素,即便玩家没能从证人口中得到有利情报,也可以利用陪审团成员之间的对话抓住矛盾点来扭转局面。在本作中,玩家还会结识到福尔摩斯、华生和夏目漱石这几位知名人物,夸张大胆的设定足以让人忍俊不禁。[文 :八重樱]



超·逃走中 集合!最强的逃亡者们

★★★☆☆ UCG评分:-

3DS | 超·逃走中 あつまれ!最强の逃走者たち | 日版 | 7月9日
BNEI | 动作 | 无对应周边



《超·逃走中 集合!最强的逃亡者们》是以日本富士电视台人气综艺节目《逃走中》作为蓝本改编的动作游戏。游戏设计与节目相似,玩家将扮演“逃亡者”的一方,在规定的场景与时间内全力逃离“猎人”的追捕,通过惊心动魄的逃脱来赚取丰厚的奖金回报。除了一味的逃脱外,游戏与节目一样设定了很多将游戏导向有利局面的任务,玩家可以通过积极完成这些任务,来获得更好地从猎人手上逃脱的线索或道具。游戏中玩家可以使用自己创作的 Mii 形象来进行游戏,增加游戏的投入度,随着任务的进行,玩家还可以解锁角色图鉴以及猎人人偶等收集要素,增加游戏的耐玩度。[文 :伽蓝]



2015年度十佳游戏



- 潜龙谍影 V 幻痛
- 巫师 3 狂猎
- COD 黑色行动 III
- 古墓丽影 崛起
- 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
- 海贼无双 3
- 生化危机 启示录 2
- 彩虹六号 围攻行动
- 她的故事
- 反恐精英 全球攻势

伽蓝

年度感言 今年对于我来说最佳游戏必定是作为“《MGS》系列”终章的《潜龙谍影 V 幻痛》,而《巫师 3 狂猎》除了极其出色的素质外,厚道的“石之心”DLC 也让我印象深刻。《COD 黑色行动 III》的成就难度设置对于成就饭来说简直是一个折磨,目前仍在通往完美的路上。《她的故事》和《反恐精英 全球攻势》都是在 Steam 平台上游玩的游戏,前者的游戏方式极其独特,一试难忘。而鼎鼎有名《反恐精英 全球攻势》就不必多说了,无聊的时候上去打两场,不知不觉游戏时间竟然也超过了 100 小时!

F1 2015

★★★☆☆ UCG评分:-

多机种 | F1 2015 | 欧版 | 7月10日
Codemasters | 竞速 | 对应机种:PS4/XOne



作为目前业内惟一一款单纯对应 F1 主题的赛车游戏,本作的优缺点同样明显。对赛事的出色还原会令 F1 爱好者痴迷,不过却难以获取更多竞速游戏玩家的喜爱。同为 Codemasters 制作的游戏,本作使用了“《尘土飞扬》系列”相同的 EGO3 画面引擎,所以游戏的画面表现极为出色。为了丰富游戏的内容,此次游戏中全新添加了超过二十项自定义内容,包括发动机、变速器、燃料箱、动力反馈、悬挂系统等等都可以进行自主调整,其中最特别的是改进并优化了轮胎的物理模型,搭配游戏进化后的物理引擎,驾上赛车玩家会在游戏中体验到最快速、最逼真的 F1 赛事。[文 :筒子君]



妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队

★★★☆☆ UCG评分:22

3DS | 妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团/白犬队 | 日版 | 7月11日
Level-5 | 动作角色扮演 | 无对应周边



本作脱胎自《妖怪手表 2》中新增的名为“破坏者”的 4 人共斗模式,并对玩法和游戏规模进行了拓展,玩家可挑战超过 25 只的巨型 BOSS。游戏流程大体上跟其他共斗游戏相近,支持四名玩家组队,也有单人游玩的模式。在据点接下任务后,玩家就要前往城镇清除指定的妖怪。战斗中只要按下技能所对应的按钮,就能使出预先设定好的妖怪招式进行打击,而系列正篇一贯的妖怪特性等丰富的元素,也在本作中有所体现,因此此战斗系统既容易上手也不失趣味性。除了以双版本发售之外,本作还在 12 月提供了免费的大型更新“月兔组”,追加了新妖怪、新的大 BOSS 以及跟电影的角色进行联动。[文 :初心者]



战神Ⅲ 重制版

★★★★☆ UCG评分:–

PS4 | God of War Ⅲ Remastered | 中文版 | 7月14日
SCE | 动作 | 无对应周边



本作是2010年于PS3平台发售，“《战神》系列”第三款正统续作——《战神Ⅲ》的高清重制版，游戏讲述了英勇无畏的斯巴达战士奎托斯，为了完成自己向宙斯的复仇，与泰坦联合并向奥林匹斯众神发起最终决战的故事。作为其高清重制版，游戏在保留了原作的全部要素，玩家可以在PS4平台上体验到原汁原味的《战神Ⅲ》，而在此基础上，本作的实际游戏画面提升到了1080p+60帧的次世代高清水准，不过并没有对过场动画进行重新制作，也未增添任何新的要素，部分BUG也得到了保留，不过奖杯与原版略有差异。此外，本作同步推出了中文版。[文:乙太]



战国BASARA4 皇

★★★☆☆ UCG评分:22

多机种 | 战国BASARA4 皇 | 日版 | 7月23日
Capcom | 动作 | 无对应周边



作为“猛将传”式的资料片作品，《战国BASARA4 皇》自然继承了《战B4》的基本系统架构，不过也新增了不少内容，包括把前作当中的敌武将都变成了可使用武将，同时还加入了全新的武将千利休，让总武将数量达到了40名。同时游戏中加入了转轮系统，在有这一元素设定的关卡当中，玩家在击破据点或是打倒背有转轮的敌兵后都会进行抽奖，视玩家的运气，既有可能获得金钱、经验值和特殊变身等奖励，也有可能会被强制进入负面状态，增加了战斗当中的变数，同时也加入了新的“天”难度，高达999的新等级上限和固有技·改等新元素。[文:稀饭]



万亿魔坏神

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | 魔壊神トリリオン | 日版 | 7月23日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



本作是由Compile Heart开发的原创角色扮演游戏，游戏的战斗系统类似于“《不可思议迷宫》系列”那种即时战斗的迷宫探索模式。游戏中设定了一个HP多达1万亿的超强BOSS魔坏神，而游戏的目的就是要打败这个BOSS。魔坏神每次活动之后会有一个休眠期，在休眠期内，作为大魔王的玩家要用有限的资源锻炼手下的萌妹魔王，等魔坏神再次苏醒的时候去发起挑战，当然输了会导致萌妹魔王死亡，由于前期实力差太远，所以角色死亡可以说是必然的，章节也是以角色死亡为前提推进。不过这种丧心病狂的设定却意外地让本作在发售之后收到了不错的反响。[文:宇宙人]



梦幻模拟战 转生

★☆☆☆☆ UCG评分:14

3DS | ラングリッサー リインカーネーション –転生– | 日版 | 7月23日
extreme | 策略角色扮演 | 无对应周边



曾本作是经备受赞誉的策略角色扮演游戏名作“《梦幻模拟战》系列”时隔多年的全新作，虽然人设已经从漆原智志更换为**カイエダヒロシ**，但作曲依然由岩垂德行担纲，而且邀请了悠木碧、泽城美雪等知名声优为新角色配音。游戏整体给人以完全不同的印象，但战斗系统依然以“指挥官”和“佣兵”为基础，玩家要掌握手下单位和同伴的不同特性。本作在地图上也依然是2D单位行动，但战斗动画演出改为了3D化的二头身形象。玩家所扮演的主人公在寻觅失散的妹妹的同时，将在“光辉军”、“帝国军”和“黑暗军”三个势力的斗争之间作为指挥官，与佣兵和一众同伴并肩作战。[文:初心者]



GO! 光之美少女 砂糖王国与6位公主

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | GO! プリンセスプリキュア シュガー王国と6人のプリンセス! | 日版 | 7月30日
BNEI | 益智 | 无对应周边



本作是以从2015年开始放送的动画《GO！光之美少女》为题材改编的游戏。游戏主要是以走格子的方式来进行，在砂糖王国里共有七个区域，在区域的格子上前进后会进入到战斗之中，战斗是通过消除软糖的方式来进行，也就是我们常说的“三消”模式。玩家在战斗中消除的软糖达到一定程度之后所选择的角色就会进行变身，继续战斗积攒必杀槽还能发动必杀技。在本作里还能使用贴纸为在游戏里登场的四位光之美少女进行换装打扮，在游戏里能够获得的贴纸数量达到300种以上，并能将打扮后的角色照片上传至Miiverse与其他玩家分享。[文:秋沙雨]



IA/VT 缤纷律动

★★★☆☆ UCG评分:21

PSV | IA/VT –COLORFUL– | 日版 | 7月30日
Marvelous | 音乐 | 无对应周边



这是Marvelous以虚拟偶像IA为主角开发的原创音乐游戏，虽然早就公布却几经跳票，直到2015年7月30日才正式推出。游戏收录了《IA/01 –BIRTH–》、《IA/02 –COLOR–》等多张专辑中的人气歌曲，以及じん等作曲家所创作的曲目，阵容豪华。玩法上本作以色彩律动作为视觉主题进行呈现，玩家通过“捕捉”在轨道上流动的音符，使其在歌曲的高潮阶段绚丽绽放，从而编制出一个色彩缤纷的音乐世界。虽然Marvelous在打造音乐类游戏的功力上还有待提高，但丰富的内容和多样化的游戏模式，以及持续追加的DLC曲包，都体现出了十足的诚意。[文:哪尼]



光之巨人

★★★★☆ UCG评分:22

PSV | レイギガント | 日版 | 7月30日
BNEI | 角色扮演 | 无对应周边



本作是BNEI与Experience合作推出的一款迷宫探索类RPG，在剧情上本作采用了三主角的设定，剧本共分为以三个主角各自为中心的角色章与三方汇合后的终章。角色的培养需要用到在迷宫探索或战斗后获得的"资源"。在战斗中角色的行动会受到行动力"SP"的限制，一个回合里能够进行怎样的行动需要仔细考量。在角色章里如果玩家在同一场战斗中所用时间太长，就会进入消耗角色HP来进行战斗行动的"强制寄生"模式。当主角的SBM达到50以上时还能够发动SBM攻击，在其中玩家需要进行类似于音乐游戏一般的操作才能成功发动。[文:秋沙雨]



动物之森 欢乐家装设计师

★★★☆☆ UCG评分:22

3DS | どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー | 日版 | 7月30日
Nintendo | 模拟经营 | 无对应周边



"《动物之森》系列"中，购买家具装修房间是个重要的环节，深受各位"村长们"的喜爱。于是任天堂便将这一环节单独提炼了出来并进一步强化，制作出了《动物之森 欢乐家装设计师》。在本作中，玩家是一名地产中介的新人雇员。在街道上可以遇到想要搬来村子的动物们，根据它们提出的要求使用已入手的家具对院落和房间进行布置，这就是玩家们每日的工作。游戏中的家具是小动物们带来的，无需玩家自己购买，只要满足了基本需求，玩家就可随心所欲地将房间布置成想要的模样。此外本作还对应amiibo，如玩家愿意花钱购买amiibo卡的话可入手更多家具。[文:八重樱]



八月 AUG



8月2日 Chinajoy 2015在上海圆满落幕，今年4天的展期内总共吸引了272900人前往参观。此外，今年CJ的主机游戏色彩前所未有的浓烈，诸多大厂和知名制作人纷纷现身宣传。

8月2日 根据日经新闻的报道，《潜龙谍影V 幻痛》的开发成本超过了8000万美元。

8月5日 德国科隆游戏展（gamescom 2015）开幕，此后的4天内总共有超过34万名观众进场参观，再次刷新了记录。同时参展厂商也达到了806家，去年的数字则为703家。

8月5日 一款名为"Smach Zero"的Steam掌机在科隆展上公布了售价和发售日。这台掌机定价299美元，将于11月10日起接受预定，预计2016年冬季正式发售。该掌机由第三方设计和制造，可以流畅运行《巫师3 狂猎》、《DOTA2》等Steam平台上的大作。

8月7日 以"页游神作"《大天使之剑》和《传奇霸业》而闻名的中国三七互娱网络科技股份有限公司以6350万美元的价格收购了拥有《格斗之王》、《合金弹头》、《饿狼传说》和《侍魂》等经典IP的SNK。

8月11日 根据Take-Two财报的数据，《横行霸道V》的销量已经超过了5400万份。

8月20日 2015年度口袋妖怪锦标赛于美国波士顿正式开幕。

8月26日 Konami正式确定《潜龙谍影V 幻痛》的繁体中文版将会在2015年12月推出，这也是系列首部中文化作品。



©Konami Digital Entertainment

恶魔三全音

★★☆☆☆ UCG评分:14

Wii U | Devil's Third | 日版 | 8月4日
Nintendo | 动作 | 无对应周边



由板垣伴信担当制作人的原创新作。剧情讲述了主角伊梵因为某个原因被重新召回战场，与曾经所在组织的成员对抗并阻止其阴谋的故事。本作的整体画面中规中矩，游戏过程中掉帧现象较为明显，场景丰富但缺乏互动要素。玩法方面结合了动作类和射击类元素，玩家在战斗中可以根据不同的情况随时切换冷热兵器与敌人作战，还加入了时下流行掩体要素，武器种类也相当丰富。游戏的流程偏短且敌人种类不多，部分关卡的设计较为出彩，性格各异的Boss也是游戏的一大亮点，但与之战斗的环节打法较为单一。通关之后的多人模式和收集要素进一步增加了游戏的耐玩度。[文:梦叶]



弧光之源 无限

★★★☆☆ UCG评分:24

PSV | ルミナスアーク インフィニティ | 日版 | 8月6日
Marvelous | 角色扮演 | 无对应周边



本作是"《弧光之源》系列"的续作，不过由于更换了制作组，所以整体的感觉和之前的作品不太一样。游戏以歌与魔法为主题，讲述了作为"作战指挥官"的男主角，与12位歌之偶像共同拯救世界的故事。由画师切符绘制的角色立绘相当养眼，经过Q版3D化之后的还原度也颇高，配合不时出现的"福利"元素，让游戏在战斗之余也充满了乐趣。本作延续了系列作品的一些经典系统，包括同伴好感度以及华丽的必杀技等等，而新加入的"诗歌共鸣"系统则是本作的一大亮点，虽然有演出部分缺乏变化、角色语音偏少等等缺点，多少有些偷工减料的嫌疑，但仍不失为一款策略类角色扮演佳作。[文:哪尼]



超级机器人大战BX

★★★☆☆ UCG评分:24

3DS | スーパーロボット大战BX | 日版 | 8月20日
BNEI | 策略角色扮演 | 无对应周边



本作是继《超级机器人大战 UX》之后，“《超级机器人大战》系列”登陆 3DS 平台的第二款作品，有着独立的全新原创故事背景。参战作品方面，共计有 16 部作品参战本作，《勇者王 GaoGaiGar》、《机动战舰抚子号》等经典动画作品在本作中得到了回归，还收录了《巨神高格》、《机甲界加里安》等小众向的动画作品。游戏的系统继承自《机战 UX》，依然采用了两台机体编为一个小队的搭档战斗系统，前作中大受好评的指挥效果系统也得到了保留。此外，部分《机战 UX》中已登场机体的战斗动画，在本作中得到了重新制作。与前作一样，本作的战斗演出部分为全程语音。[文 :乙太]



战争机器 终极版

★★★★★ UCG评分:-

XOne | Gears of War Ultimate Edition | 中文版 | 8月25日
Microsoft | 动作射击 | 无对应周边



《战争机器 终极版》是 2006 年 X360 超人气大作《战争机器》的重制版。游戏画质不仅到达了 1080p，而且所有建模以及过场动画全部重做，可谓诚意十足。游戏支持杜比环绕 7.1，新增了画廊和电子漫画，增设了与初代独立的 1250 点成就。游戏还收录了当初 PC 版增加的 90 分钟战役内容，这部分内容同样是得到了重制。更值得一提的是游戏的多人模式并非照搬初代，系统和画面一样都经过了重制。新的多人模式不仅保证了每秒 60 帧的画质，还吸收了大量后续作品的要素。19 张多人模式地图，17 个多人模式角色，专用服务器 + 技术等级配对，诚意十足。[文 :纱迦]



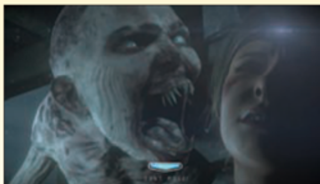
活至黎明

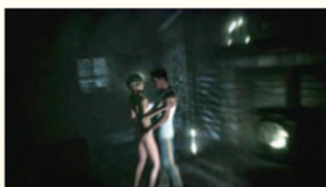
★★★★☆ UCG评分:23

PS4 | Until Dawn | 中文版 | 8月25日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边



在作为一款恐怖主题的交互式电影游戏，本作获得了不错的销量成绩。游戏故事讲述了八名青年，在偏僻的深山中经历了一个险象环生的夜晚的故事。为了强化剧情演出的表现和效果，游戏中角色的所有动作均由真人动作捕捉完成。章节分割则采用了类似与美剧的划分手法，每个新章节开始时会对上一个章节进行回顾。一个夜晚中发生的剧情按时间被分为十个章节，每个章节约有一个小时左右的流程，一口气玩下来就如同看了一部恐怖题材的电视剧一样过瘾。为了增加游戏恐怖氛围的渲染，游戏中十分有新意的设计了一个叫做希尔心理医生的角色，这个角色虚虚实实地穿插在游戏中，既推动了故事的发展，又会通过每个章节间的“心理咨询”时间来对玩家进行一些问答。其中有一些类似于心理测试的问题，还有一些关于玩家害怕什么的简单提问，通过这些咨询，玩家的答案也会对游戏造成一些微妙的影响。既然是以剧情为卖点，除了恐怖要素外，游戏中的分支发展也是一个重头部分。在本作中存在二十多个会对剧情产生巨大影响的重要选择，而只对游戏细节产生影响的选择则更是不胜枚举。另外可能是担心玩家无法找到游戏中所有会改变剧情选择，制作组还在游戏中添加了“蝴蝶效应”的列表，从这里玩家就能清楚的了解到游戏会在什么地方出现变化。另外本作除了传统操作外，还对应 PS4 手柄的触摸和六轴功能，十分适合推荐给身边的非玩家群体尝试。[文 : 筒子君]







▶游戏角色全部由明星演员出演，大家认得出这是美剧《HERO》中的海顿・潘妮蒂尔吗。

麦登NFL 16

★★★☆☆ UCG评分:-

多机种 | Madden NFL 16 | 美版 | 8月25日
EA | 体育 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360



由由于运动本身的限制，橄榄球游戏在大洋彼岸有着和我国完全不同的热度。同为年货的本作每一作都诚意满满地保持着不小的变化，在本作，制作组对传球模式进行了改动，高抛传球和低手传球可以通过不同的按键组合完成，传球的力度也会随着按键的时长改变，玩家可以在游戏中做出更多变的传球操作。同时游戏还增添了球员抢夺高空球的动作，越发立体的游戏为玩家带来了无限趋近于真实的游戏体验。有了逼真的赛场表现，制作组还提供了全新的摄像机视角，方便玩家回看比赛。带有剧情内容的教学模式也非常出彩，十分适合新玩家入坑。[文 :筒子君]



勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

★★★☆☆ UCG评分:-

3DS | ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君 | 日版 | 8月27日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边



将 PS2 平台的同名原作移植到 3DS 的《勇者斗恶龙Ⅷ》填补了任天堂主机上“《勇者斗恶龙》系列”正统作品的最后一块空白。本作在保留原版内容的基础上，对主线剧情演出进行了全程配音，还使用了东京都交响乐团演奏的交响组曲音源。此外，本作不仅将原作中的部分 NPC 升格为可加入队伍的成员，而且还相应地追加了全新的支线剧情。游戏系统方面，本作将遇敌方式从暗雷改为明雷，改善了初期的地图显示和技能升级等原本不太便利的一些细节问题，增加了战斗动画加速、擦肩通信和拍照编辑等功能，可以说是对原版重新地彻底调整，使其更符合现今玩家的游戏习惯。[文 :初心者]



九月 SEP

9月1日《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》正式发售。

9月2日《神秘海域 4 贼途末路》公布发售日，游戏将于 2016 年 3 月 18 日正式发售，届时中文版也将同步发售。

9月5日《最终幻想 XⅣ》国服周年庆在上海举行，游戏 3.0 资料片“苍穹之禁城”将于秋季登录国服。

9月6日《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》在发售不到一周的时间内，全球出货量已经突破了 300 万套。

9月5与7日 Xbox 游戏盛典 2015 在香港举行，《光环 5 守护者》、《极限竞速 6》、《古墓丽影 崛起》、《战争机器 终极版》、《星球大战 战场前线》、《COD 黑色行动 3》、《FIFA 2016》、《NBA 2K16》、《极品飞车》、《全境封锁》等都确定将会在 Xbox 平台推出中文版。

9月10日“《口袋妖怪》系列”新作手游《口袋妖怪 GO》正式公布。

9月14日 任天堂官方宣布原常务董事君岛达己将接替不久前因病去世的岩田聪，从 9 月 16 日起出任任天堂社长。

9月17日 PlayStation“20 周年纪念手柄”限量发售，国行同步发售。

9月17日 TGS 2015 在千叶幕张展览馆正式开幕。本届 TGS 上索尼宣布了亚洲地区 PS4 的降价，并且再次掀起了一波游戏中文化的风潮。

9月17日 为了照顾看不懂英文的日本玩家，《莎木Ⅲ》在铃木裕所在的 YS NET 公司的官网上开始第二波众筹。

9月18日 FOX 引擎总监 Julien Merceron 被确认已从 Konami 离职。

9月29日 国行 Xbox 一周年纪念日。《我的世界》正式登陆国行 Xbox。



9月25日 日版 Xbox One 主机将从 10 月起降价 5000 日元，降价活动将限时持续三个月。

9月25日 动视宣布将亲自打造并且运营新的电子竞技项目“COD 世界联盟”(Call of Duty World League)，该联盟的奖金池将总共高达 300 万美元。

潜龙谍影V 幻痛

★★★★★ UCG评分:30

多机种 | Metal Gear Solid V:The Phantom Pain | 美版 | 9月1日
Konami | 动作冒险 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360



《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的故事紧接着前作《潜龙谍影Ⅴ 原爆点》，在《原爆点》结尾“无界之师”被摧毁后，Big Boss 也因坠机事故随之陷入了长达 9 年的昏迷之中。在苏醒后，在和平·米勒以及左轮山猫的辅助下，化身“毒蛇”的玩家将建立起名为“钻石狗”的组织，向一切的幕后黑手复仇。本作的剧情补完了“《潜龙谍影》系列”历史中缺失的重要一环，只有在最终打出真结局后才会解开一切谜团，可以说通过游玩本作整个系列以往留下的剧情疑问都会变得清晰。游戏可以看作是《原爆点》的全方位加强版，继承自《和平行者》的母基地系统使得游戏更加具有深度，而且新增的同伴系统也让潜入部分增添了新鲜感。游戏共收录了 51 个任务，每个任务除了主线目标的过关要求外，还有大量的次要目标可供玩家完成，可以说只有完成所有目标才能算作完整体验本作，而且加上全任务 S 级评价、动物收集、蓝图收集等各种收集要素，因此玩家需要耗费大量的时间才能将本作完美。除了厚道的单机模式外，游戏在推出一段时间后还通过更新补丁的方式追加了本作的网战模式《潜龙谍影 在线 3》，在这个网战模式中，玩家可以选择三种不同职业在三种不同的模式之中进行对战。另外，本作在发售后将近 3 个月的 11 月 27 日推出了官方中文版，如果尚未玩过本作，那么中文版是你最好的选择。因为除了系统菜单以及过场剧情中文化外，蕴含重要剧情线索的磁带都全数得到汉化，这对于了解游戏剧情有极大的帮助。[文：伽蓝]







▶母基地系统的加入让游戏增加了模拟经营的巨大乐趣。

疯狂麦克斯

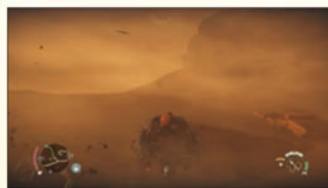
★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | Mad Max | 美版 | 9月1日
WB Games | 动作冒险 | 对应机种:PS4/XOne



本作在同名电影《疯狂麦克斯 4 狂暴之路》上映近 4 个月后发售。虽然由于版权原因，本作的主人公麦克斯并没有沿用电影版男主角汤姆·哈迪的外貌，但本作依然高度还原了原作的世界观以及设定，游戏本身素质也颇高。所以无论你是原作电影爱好者还是一个游戏爱好者，本作都是个不容错过的佳作。本作的战斗系统和同门师兄弟“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”类似，熟练运用反击后发制人依然是本作战斗系统的精髓。当然，由于世界观与后者完全不同，本作的战斗的打击感更加“拳拳到肉”。无论是麦克斯还是敌人，一招一式都有种往死里打的感觉。所以虽然本作的战斗动作不花哨，战斗却给人一种热血沸腾的感觉。游戏里的很多设定都沿用了电影里的设定，步步杀机的末日废土自然不必多说，本作中的载具设定更是别出心裁。和原作一样，载具战在本作中的戏份很多。玩家只有对自己的载具进行升级，才能在敌人载具的围攻中生存下来。得益于出色的画面体现和音效效果，载具战时那满屏的火焰油污和高马力马达的轰鸣声能给玩家留下深刻的印象。





虽然主角并不是电影那张脸，故事也和电影完全不同。本作依然和《疯狂麦克斯 4 狂暴之路》有着千丝万缕的关系，例如本作的敌方首领便是电影中最大反派不死老乔的三个儿子之一的“Rictus Erectus”。[文：三日月]



▶火爆的载具战是本作的亮点之一。



2015年度十佳游戏



- 1. 巫师3 狂猎（238小时）
- 2. 辐射4（233小时）
- 3. 辐射 避难所（100小时以上）
- 4. 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士（67小时）
- 5. 疯狂麦克斯（59小时）
- 6. 暗影狂袭系列（55小时）
- 7. 炉石传说（估算约50小时）
- 8. 进化（总共41小时）
- 9. 变形金刚 毁灭战士（39小时）
- 10. 古墓丽影 崛起（39小时）

*排名按照投入时间计算

年度感言 2015年我过得蛮不思进取，没读太多有助自我提升的书籍，因为有太多“辣鸡”游戏消耗我的青春，所以这次列个自己的榜单也干脆是用消耗游戏时间来去评判，重头果不其然是《巫师3 狂猎》和《辐射4》，另外作为必玩作品的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》也耗时不少，倒是本来耗时的常规项目《MH×》因为没赶上大家进度，目前处于半搁置状态。2016年希望可以多花点时间在生活上，游戏要挑着玩，全年制霸还是留给年轻人去干吧。

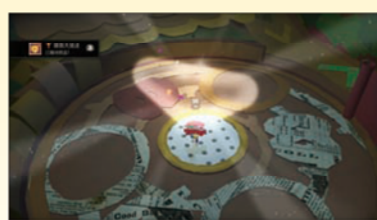
撕纸小邮差 拆封

★★★★★ UCG评分:25

PS4 | Tearaway Unfolded | 中文版 | 9月8日
SCE | 动作 | 无对应周边



本作移植自PSV平台，虽然是一部移植作，在细节上的加强却是做得十分到位。本作不仅对画面进行了加强，还追加了新的关卡，原有的关卡也追加了不少新要素，让探索的自由度得到进一步的提高。剧情里各种与PSV有关的细节在本作里也更换成了与PS4有关的要素，可见其细心。本作处于一个充满了折纸的世界，无论是剧本还是战斗都属于老少皆宜的范畴。在操作上本作完全活用了PS4手柄的各项机能，屏幕内外之间的互动也做得十分有意思，在游戏里收集到各种折纸后还能到指定的网站上获得对应的折纸教程。不过本作在奖杯的难度上却是要比PSV版更苛刻一些。[文:秋沙雨]



超级马里奥制造

★★★★★ UCG评分:27

Wii U | スーパーマリオメーカー | 日版 | 9月10日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边



作为系列三十周年纪念作品，其卖点也与系列的其他作品不相同，本作可以让玩家自由自在地制作出只属于自己的《超级马里奥兄弟》游戏关卡，并且可以通过网络与世界各地的玩家分享、交流、挑战各自设计的关卡。本作自带的关卡编辑器非常容易上手。在用于创建关卡的建造要素方面，本作总共收录了四中风格，分别是FC版《超级马里奥兄弟》、《超级马里奥兄弟3》、《超级马里奥世界》和《新超级马里奥U》。每种风格下还有不同的变化，比如初代风格下就有大家所熟悉地下关卡、水下关卡和库巴城堡可以用于编辑。当然设计者必须通过一边自己的关卡才能上传。[文:火星]



狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX

★★★★☆ UCG评分:24

3DS | モンハン日記 ぽかぽかアイルー村DX | 日版 | 9月10日
Capcom | 模拟经营 | 无对应周边



本作其实就是2011年于PSP平台发售的《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G》的3DS移植版，玩家在游戏中将扮演一只可爱的实习村长艾鲁猫，承担起兴建村庄的重任。游戏以“天”为单位来度过，每一天玩家都可以在村落中采矿、钓鱼、捕虫、畜牧，以及完成其他艾鲁猫们的委托。通过完成任务和雇佣等形式可令多达130只猫猫搬来村中居住，随着时间的推进，玩家还可以一步步升级各种设施，以获取更多的收益。除了日常的采集工作外，集会所中还可接到下位、上位和G级任务，数量多达百种。与PSP版相比，本作新增了几只4代的猫猫、几个对应4代主题怪的任务，和一个养育怪物宝宝的系统。[文:八重樱]



极限竞速6

★★★★★ UCG评分:27

XOne | Forza Motorsport 6 | 中文版 | 9月15日
Microsoft | 竞速 | 无对应周边



作为系列正统作第二款登上次世代平台的作品，《极限竞速6》同时也是系列十周年的纪念作品，在维持了系列作品在次世代主机上的画面表现的同时，也进一步探索了拟真的界限，例如在游戏中加入了真实的雨天路面影响，并且参考了真实世界赛道当中的赛道积水分布状况，并将其忠实还原到了游戏当中。同时本作也加入了名为“Stories of Motorsport”的故事模式，其流程长度达到了惊人的70小时。本作收录了超过450台赛车，数量是上一部正统续作《极限竞速5》收录车辆的两倍以上，除此之外本作还收录了九条全新的赛道，实在是厚道。[文:稀饭]



职业进化足球2016

★★★☆☆ UCG评分:25

多机种 | Pro Evolution Soccer 2016 | 中文版 | 9月15日
Konami | 体育 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360



系系列发展至今，这个品牌已经有了二十年的悠久历史。今年发售的《职业进化足球2016》可以玩家让明显地感觉到游戏有了不小的进化，改为以FOX引擎开发后，游戏的画面相比前作进一步提升，全新优化的物理引擎也让游戏变得更加真实。节奏方面，本作依旧保持了系列简洁明快的高速进攻，当今最爽快的足球游戏非它莫属。不过近期Konami推出了游戏的数字免费版，玩家可以在这个版本中畅玩游戏中最有趣（当然也最花钱）的MC模式，另外还提供了数支球队供玩家进行快速游戏，显然厂商选择了以推广基数来换取利益，如此动作不禁令人对系列的走势担忧。[文:简子君]



UCG ANNUAL 2015

宿命 掠夺者之王

★★★★☆ UCG评分:–

多机种 | Destiny: The Taken King | 美版 | 9月15日
Activision | 主视角射击 | 对应机种为PS4/PS3/XOne/X360



作为《宿命》这款大型在线游戏的第一个大型资料片,《掠夺者之王》的规模超过了系列之前推出的DLC,带来的重大更新内容包括一系列全新的主线故事任务,3个联机突袭任务和7张新的Crucible对战地图,还有3个新的对战模式,包括非常类似抢旗的Rift,玩家技能冷却时间缩短所以场面火爆的Mayhem和类似于抢点变体规则的“Zone Control”。同时资料片中加入了三个守护者职业的分支职业,分别是猎人的分支“Nightstalker”,泰坦的分支“Sunbreaker”和巫师的分支“Stormcaller”。全新的装备和武器也为玩家提供了更多的游戏动力。[文:稀饭]



战国无双4 帝国

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | 战国无双4 Empires | 日版 | 9月17日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种:PS4/PS3/PSV



《战国无双4 帝国》是以《战国无双4-Ⅱ》为蓝本,加入“《帝国》系列”一贯的策略成分后的产物。游戏的动作要素沿袭了《战国无双4-Ⅱ》,只是加入了据点要素,另外双方的国力对比会影响彼此的强度。内政方面这次的卖点是居城内政,将一个势力模拟为一座居城,大名、军师和重要家臣住在城内。不同的房间分别对应工作、开发、军备等6个项目,由指定的奉行来影响内政的成果。虽然看似简陋,但也让少接触策略游戏的玩家能快速上手。强调人际关系是游戏的另一大要点,不同武将之间可以结成夫妇、宿敌、亲友等7种人际关系。而多达103个的各种事件也是玩点所在。[文:纱迦]



口袋妖怪 超不可思议的迷宫

★★★★☆ UCG评分:–

3DS | ポケモン超不思議のダンジョン | 日版 | 9月17日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



在《口袋妖怪 超不可思议的迷宫》中玩家扮演的是某日突然从人类变成了口袋妖怪,并且失去了记忆的主人公。在接受同伴救助后,主人公加入了“口袋妖怪调查团”并开始了追溯记忆的冒险。此时世界各地却频发口袋妖怪遭受石化所害的离奇事件。本作的口袋妖怪数量达到720种,乃系列之最。游戏延续了系列一贯的“不可思议的迷宫”玩法,玩家要控制调查团的队长,进入随机生成的迷宫探索。玩家每一次的举手投足,都伴随着周围敌人的同步行动。本作加入了宝石和手环系统,以此可以让口袋妖怪进行百万进化,同时还是在迷宫中临时增强战斗能力的手段之一。[文:初心者]





2015年度十佳游戏

- 七龙战记Ⅲ 代码VFD
- 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士
- 无夜国度
- 罪恶少女2
- 混沌之子
- 影牢 另一位公主
- 夜游
- 如龙0 誓约之地
- 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
- 神秘海域 内森·德雷克合集

宇宙人

年度感言 或许有人会吐槽我,宇宙人你个死宅今年又选了一堆萌豚游戏。其实我今年玩过的大作还是不少的,比如十佳作品至少也玩过一大半。不过之所以选这些首要条件就是起码玩了一段时间以上——其实不是大作不好玩,只是碰巧没时间而已。而排位标准就是……咳咳,是根据女主角喜欢程度排的,于是,在《七龙战记》的病弱妹那云泠和害我年末大破财的索菲之间纠结了5分钟之后我还是选了前者。而重点不是妹子的游戏就放后面了。

FIFA 16

★★★★☆ UCG评分:26

多机种 | FIFA 16 | 中文版 | 9月22日
EA | 体育 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360



作为此次新作中的最大卖点,本作中加入了12支女足国家队,其中不仅有德国、美国和法国这些女足劲旅,还可以选择中国女足进行游戏,不过较为令人遗憾的是,女子球队并不能在游戏中的所有模式中游玩。操作方面游戏增添了如正脚背大力快传和假动作抢断这样的新动作,还邀请来了梅西进行无触球假动作的动作捕捉,游戏的操作得到了进一步丰富。为了帮助新手更快的熟悉游戏的操作,游戏更是全新加入了“教练模式”在游戏中对玩家进行实时指导。与现实世界相关联的内置新闻,让游戏更贴切足球生活。游戏中高达78座的球馆数量也成为系列之最。[文:笥子君]



传颂之物 虚伪的面具

★★★☆☆ UCG评分:24

多机种 | うたわれるもの 偽りの仮面 | 日版 | 9月24日
Aquaplus | 策略角色扮演 | 对应机种:PS4/PS3/PSV



与《传颂之物》时隔约13年的续篇,同时也是系列三部曲的第二部,《传颂之物 虚伪的面具》依然是由文字冒险和策略模拟两部分组成。剧情部分为一本道且比重变得更大,在主线剧情部分战斗并不多,但通关后设置有高难度的挑战关卡。本作以新的角色讲述了在另一个国度发生的壮阔故事,但也有前作角色登场客串。战斗系统基本沿袭自前作,但通过“回卷”功能可以悔步,大幅降低了游戏难度。标志性的连击系统得到扩展,加入了蓄力型的QTE,使得手动操作更加重要。此外游戏还增加了被动技能和反击技能、高低差系统,废除了双人夹击的机制,使战斗系统变得更为成熟。[文:初心者]



圣斗士星矢 斗士之魂

★★★☆☆ UCG评分：

多机种 | 圣斗士星矢 斗士之魂 | 中文版 | 9月25日
BNEI | 格斗 | 对应机种：PS4/PS3



本作可以算是上一作《圣斗士星矢 勇士》的加强版，游戏的画面依旧采用卡通渲染风格，不论是过场动画还是必杀演出都具有相当高的还原度，PS4版的画面和帧数表现也有显著提升。本作的剧情模式共收录包括黄金十二宫、北欧亚斯格特、海皇波塞顿以及冥王黑帝斯共四大篇章，游戏方式主要以对战为主，可操作角色更是达到了72人，就连最新的神圣衣版黄金圣斗士也可以使用，游戏的平衡性依然有待调整。部分角色自身就拥有压倒性的优势本作还有各种收集和刷刷刷的要素，而部分奖杯要求也非常考验人品。[文：梦叶]



限界凸起 萌录水晶

★★☆☆☆ UCG评分：-

PSV | 限界凸起 モエロクリスタル | 日版 | 9月25日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



绅士游戏"《限界凸骑》系列"的最新作，游戏的主题依然是收复和养成萌娘化的魔物，并且组队冒险。本作的魔物娘数量多达80只，比前作大幅增加。战斗系统则基本沿用前作，采用了第一人称的迷宫探索随机遇敌模式，参战队伍可以从众多魔物娘中选5只出来组队，不过没有上阵的魔物娘也可以作为伴随魔物参战，队伍每个成员可以设定两只伴随魔物娘，即最多15人参战，而且还加入了名为"结合48手"的连携系统，特定的技能连续使用之后，不同魔物娘之间会发动威力巨大的连携攻击。当然作为绅士元素的心跳触摸系统依然保留了下来，而且还加入了双人版。[文：宇宙人]



乐高 次元

★★★☆☆ UCG评分：

多机种 | LEGO Dimensions | 美版 | 9月27日
WB Games | 动作冒险 | 对应机种：PS4/PS3/PSV/XOne/X360/Wii U



这是《乐高》游戏系列中，首款能够与现实乐高玩具进行互动的作品，游戏不仅同捆了实体的乐高玩具，玩家还可以通过特殊的数据传输设备，将众多乐高玩具角色加入到游戏中。本作中收录了大量动漫、影视和游戏作品题材，其中包括：《DC漫画英雄》、《指环王》、《绿野仙踪》、《回到未来》以及《乐高幻影忍者》，甚至连去年大热的《乐高大电影》也包含在内，可谓阵容强盛。游戏发售之后依然不断推出其他作品的相关角色DLC，但需要玩家另行购买。本作采用系列一贯的游戏方式，加入了更多收录作品的调侃和解谜要素，更有结合现实玩具的新颖玩法。[文：梦叶]



NBA 2K16

★★★★☆ UCG评分：25

多机种 | NBA 2K16 | 中文版 | 9月29日
2K Games | 体育 | 对应机种：PS4/PS3/XOne/X360



相经过近年来人气的不断累积，"《NBA 2K》系列"已经成为了世界上最好的篮球游戏。本作中游戏找来了大导演斯派克·李为游戏的生涯模式制作了如电影般的剧情内容。比赛部分的内容也有巨大改动，首先是背打系统全部重做，更好的物理引擎为背身动作带来了焕然一新的力量回馈。球员移动和投篮出手的动作组模也进行了优化，溜冰步几乎消失不见，投篮动作在被干扰后有了更丰富的表现。而变化最大的部分，则是传球动作的改动，本作新增了高吊传球和击地传球两种动作，传球功能按键增加到三个，而每种传球还可以根据不同操作派生出全新的传球动作。[文：简子君]



托尼·霍克专业滑板5

★★☆☆☆ UCG评分：-

多机种 | Tony Hawk's Pro Skater 5 | 美版 | 9月29日
Activision | 体育 | 对应机种：PS3/PS4/XOne/X360



本作距离《托尼·霍克专业滑板》这个品牌上一作正统续作的问世已经过去了十多个年头，而本作也已经是系列的第十款作品。在本作中，游戏大幅丰富了自定义要素，选手和滑板都有众多自定义内容。为了跟上新时代的联机体验，本作在单人游戏和联网对战中设定了"无缝转换"的匹配系统，玩家进入联网模式变得更加自然。不过因为本作容量仅有4.6G，所以作为一款次时代游戏而言显然内容上有些欠缺，不过动视在听取了玩家的建议后，已经开始着手本作的内容更新，加尔了全新的场地和更多的动作。游戏稳定性上也进行了优化调整。[文：简子君]



东京异境

★★★★☆ UCG评分：23

PSV | 东京ザナドゥ | 日版 | 9月30日
Falcom | 动作角色扮演 | 无对应周边



Falcom今年亲手制作的惟一一部新作就是这一部以现代都市为背景的《东京异境》。本作讲述了一群都市高中生被卷入到与异界有关的事件之中而觉醒了新的力量，为了维护日常而与异界生物进行战斗的故事。如果用Falcom旗下的作品来形容的话，本作就是一部把《伊苏》的战斗与《闪之轨迹》的日常结合起来的ARPG，无论是迷宫里的换人系统还是日常行动时的羁绊事件对于Falcom的粉丝来说都不陌生，就连系统的UI都能找到些《轨迹》风格在其中。本作的收集要素与二周目追加要素十分丰富，在一周目通关之后如果达成条件的话还能开启真结局。[文：秋沙雨]



十月 OCT

10月2日 2K Sports 宣布《NBA 2K16》首周销量突破 400 万份。

10月9日 北美地区的 PS4 售价正式从 399.99 美元下调至 349.99 美元，降幅达 50 美元。

10月8日 索尼收购体感技术公司 Softkinetic，索尼表示将会把 Softkinetic 的技术与公司原有技术整合，以求研发出次世代距离影像传感器和解决方案，并且在成像领域外的更广泛的传感方面应用。

10月10日《辐射 4》官网信息中确认本作存在官方中文版。

10月13日 包含了《老猎人》DLC 的《血源诅咒 年度版》公布了发售日期，繁体中文版将于 11 月 25 日发售（售价约合人民币 250 元。）

10月13日 为期一周的《星球大战 战场前线》Beta 测试圆满结束，据数据显示在一周时间内共有超过 900 万人参与了此次测试。

10月16日 根据华尔街日报的消息任天堂新主机"NX"已经向第三方发放开发套件。

10月20日 外媒报道小岛秀夫已于 2015 年 10 月 9 日正式离开了 Konami 位于东京的工作室。

10月23日 港版 1TB 版本 PS4 开始售卖。

10月27日《光环 5 守护者》正式发售。



10月28日 巴黎游戏周 2015 盛大开幕。索尼在巴黎游戏周上公布了"《GT 赛车》系列"最新作《GT 赛车 Sport》以及《铁拳 7》PS4 版等重磅消息。

10月29日 任天堂宣布了旗下的 NFC（近场通信）玩偶 amiibo 销量已经突破 2100 万套。



阿尔斯兰战记无双

★★★☆☆ UCG评分:21

多机种 | アルスラーン战记×无双 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 | 10月1日 | 对应机种:PS4/PS3



本作是配合 2015 年热映的动画《阿尔斯兰战记》推出的作品，由"《无双》系列"开发团队 ω-Force 打造。《阿尔斯兰战记》原作是田中芳树所著的奇幻小说，自 1986 年出版以来人气至今不减。游戏以动画为基础改编，登场角色全部采用动画原班人马配音，同时画面也以接近动画的卡通渲染风格呈现，足以令 FANS 满意。游戏玩法和"《无双》系列"的其他作品类似，动作方面强化了马上攻击。尽管出场角色不多，但每个角色都可以使用复数武器，另外还加入了马尔丹突袭、料理贴等特色系统。本作的中文版已上市，并预定 2016 年会在欧美地区推出 Xbox One 版。[文 :纱迦]



无夜国度

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | よるのないくに | Koei Tecmo | 动作角色扮演 | 日版 | 10月1日 | 对应机种:PS4/PS3/PSV



本作是由 Gust 开发的全新动作角色扮演游戏，游戏以美少女和"百合"元素为卖点，玩家扮演的是一位半人半魔的少女雅娜丝，为了拯救另一位女主角琉莉迪丝而与邪妖对抗。作为一款清版过关的动作游戏，本作的战斗系统最大特色在于玩家可以率领 4 只一队的从魔小队一起战斗，而且可以同时设定 4 支队伍随时切换，即能同时带 16 只从魔出战。从魔平时会自主作战，玩家也可以命令它们发动必杀技和走位等等，不同的从魔和技能搭配能让队伍有非常多战术变化，雅娜丝本身也可以用剑、双刀、大锤、弩、长剑 5 种风格各异的武器进行战斗，满足特定条件之后还可以发动魔人变身。[文 :宇宙人]



摇滚乐队4

★★★★☆ UCG评分:

多机种 | Rock Band 4 | Harmonix | 音乐 | 美版 | 10月6日 | 对应机种:PS4/XOne



"《摇滚乐队》系列"登陆次世代平台的最新正统续作，本作共收录超过 60 首授权曲目，加上后期开放的可下载曲目以及继承自前作的歌单，玩家在本作中可演绎的曲目超过了 2000 首之多。同时还推出了最新的专用外设，包括吉他、电子鼓和麦克风，并依然支持旧版控制器进行游玩（不支持手柄）。游戏最多支持 4 人同时游戏并分别扮演主唱、吉他、贝斯以及鼓手，不仅可游玩的模式种类丰富，在乐队巡演生涯模式下玩家还可以体验到从默默无闻迈向万人追捧的音乐之旅，新增的即兴吉他独奏也让玩家在演奏时能够更加投入。[文 :梦叶]



变形金刚 毁灭战士

★★★★☆ UCG评分:26

多机种 | Transformers Devastation | Activision | 动作 | 美版 | 10月6日 | 对应机种:PS4/XOne



本作是一款以变形金刚为题材的动作游戏，由知名的白金工作室打造。在游戏中，玩家将扮演以擎天柱为首的汽车人们，为了粉碎威震天的阴谋，与霸天虎们展开激战。玩家可操纵的变形金刚共有 5 名，分别为擎天柱、大黄蜂、千斤顶、横炮以及钢锁，他们均采用了 G1 动画版的造型，并且都拥有各自擅长的武器以及专属技能。游戏的战斗系统与白金工作室打造的其他作品类似，拥有类似于"魔女时间"的"专注时间"系统，合理运用才能控制战局。游戏共有 7 个章节，每个章节中都有着大量的支线任务以及收集要素可供玩家游玩。本作即将推出中文版。[文 :乙太]



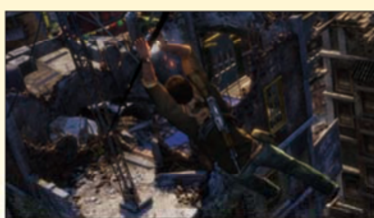
神秘海域 内森·德雷克收藏版

★★★★☆ UCG评分:-

PS4 | Uncharted The Nathan Drake Collection | 中文版 | 10月7日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边



本作为PS3平台上“《神秘海域》三部曲”的高清重制版，玩家得以重温内森·德雷克那三段惊险的冒险之旅。在高清化全部三部的前提下，本作在原版的基础上对部分流程以及奖杯进行了修改。前作中部分不人性化的操作（例如初代的利用六轴来投掷手雷）也被改正。对于对原作关卡早已“滚瓜烂熟”的老玩家来说，本作还加入了全新的最高难度“致命”以及速破模式以供这些玩家挑战。当然除了厚道的游戏本体之外，本作还附带了《神秘海域4 贼途末路》的多人游玩Beta测试的下载码。因此购买了本作的玩家可以提前体验到预定于2016年发售的第4作了。[文：三日月]



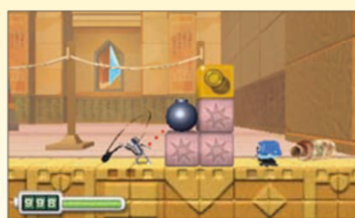
投绳 转圈 豆丁机器人

★★☆☆☆ UCG评分:-

3DS | なげなわアクション！ぐるぐる！ちびロボ！ | 日版 | 10月8日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边



本作是“《豆丁机器人》系列”的最新作。本作中的舞台和目的不再像系列前几作中的公园和扫除等等那么日常，而是改成为了从宇宙人手中保护地球而进行冒险。作为一款平台动作游戏，豆丁机器人可以伸缩它像尾巴一样的插头来进行攻击、移动以及回收道具等动作。这些依赖尾部电线作出的行动也是本作的一大特征。本作关卡总共由六大关组成，关卡名均由加勒比海、大洋洲等现实中存在的地名构成。此外本作还可以对应amiibo进行游玩，在关卡中读取豆丁机器人的amiibo，豆丁机器人可以变身为超级豆丁机器人。而在豆丁之家中读取，则可以开启豆丁扭蛋机进行游玩。[文：火星]



2015年度十佳游戏

- ◆幻影异闻录 #FE
- ◆数码宝贝物语 网络侦探
- ◆怪物猎人 ×
- ◆女神异闻录4 午夜热舞
- ◆节奏天国 精选＋
- ◆太鼓之达人 V版
- ◆偶像大师 纵情高歌 青盘/赤盘
- ◆SuperBeat XONiC
- ◆奇迹少女祭
- ◆Deemo 最终演奏



年度感言 仔细一看，2015年里几乎三分之二的游戏预算都给了各种各样的音乐游戏，尤其是在掌机平台，简直就是音乐游戏大爆发，从年中开始一直到年末，几乎没有任何的停歇，当然其中我个人最喜欢的还是《女神异闻录4 午夜热舞》，也是其中惟一一款把所有要素都完美了的作品，其他的几乎都没法玩得非常深入，毕竟数量一多，便也有点审美疲劳了。而我的2015个人最佳游戏无疑就是《幻影异闻录#FE》了，一款从头到尾，各个方面都能满足我个人喜好的作品，起码任何一个喜欢“《女神异闻录》系列”的玩家，都不应该错过。

废土2 导演剪辑版

★★★☆☆ UCG评分:-

多机种 | Wasteland 2: Director's Cut | 美版 | 10月13日
Deep Silver | 角色扮演 | 对应机种:PS4/XOne



本作是于1988年推出的知名游戏《废土》的续作，而原作《废土2》已于2014年9月30日发售，因此本作为《废土2》的加强版。游戏的舞台设定在1998年发生核灾难后的美国，玩家需要在末世中统领平民为生存而战，对付暴徒以及异形等敌人的来袭。对比原作，本作更换了引擎，因此画面看起来更加优秀，除此之外还加入了大量的语音，使得剧情更加传神。系统方面，新增了Precision Strikes system以及Quirks system，使得玩法更加多变，同时原作的武器、参数也进行了大量的调整，因此本作可以说是《废土2》的真正形态。[文：伽蓝]



我的世界 故事模式

★★★★☆ UCG评分:9.0

多机种 | Minecraft: Story Mode | 美版 | 10月13日
Telltale Games | 文字冒险 | 应机种:PS4/PS3/XOne/X360



在游戏业界靠着版权作混得风生水起的，东有Koei Tecmo，西则有Telltale Games。在用《行尸走肉》和《权力的游戏》证明了他们对于改编有优秀剧情的作品有多拿手后，Telltale再一次挑战自我，用《我的世界 故事模式》来证明，就连几乎没有故事可言的作品，他们照样能编写出有趣而吸引人的冒险。本作在保持原作“方块”式画面风格的同时，充分利用了游戏当中的种种经典设定，塑造出了一个既熟悉又陌生的“我的世界”。一贯的分章节发售方式让这个游戏的热度延续到了2016年，建议之前没买的玩家不妨等全五章的合集推出后再买。[文：稀饭]



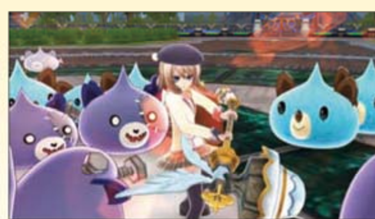
激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团

★★☆☆☆ UCG评分:-

PSV | 激次元タッグ ブラン＋ネプテューヌVSゾンビ軍団 | 日版 | 10月15日
Compile Heart | 动作 | 无对应周边



本作是“《海王星》系列”的一部外传作品，跟2014年发售的《激神黑之心》一样，官网通过人气投票选出了系列人气最高的角色——代表任天堂主机的布兰，然后以她为主角制作的一款游戏。本作是一款以校园生活和丧尸为题材的动作游戏，战斗系统则类似于《超次元动作游戏U》的“无双”类，不过系统的一些细节进行了优化，相对来说难度稍微高一些。玩家可以选择两名角色组成一队出战，战斗中可以随时切换人。本作参战的角色一共有14名，其中包括了在《新次元游戏 海王星VⅡ》中首次登场的“天王星うずめ”，而且特定的多人任务还支持4名玩家通过PSN网络进行联机合作。[文：宇宙人]



七龙战记Ⅲ 代码VDF

★★★★☆ UCG评分:–

3DS | セブンスドラゴンIII code:VFD | 日版 | 10月15日
SEGA | 角色扮演 | 无对应周边



从NDS平台诞生,到PSP的《2020》和《2020-Ⅱ》,再到本作,本作实际上是"《七龙战记》系列"的第4部作品,同时也是为这个系列的完结篇。本作的舞台设定在《2020》的80年后,人类将要面临最后最强的第七真龙VDF的威胁,为了找到胜利的方法,玩家将要穿越时空前往过去和未来,在其他真龙出现的时代中展开大冒险。本作战斗系统基本沿用《2020》两部曲,玩家的队伍全部由自定义角色构成,8种可选职业是系列之最。此外本作还针对以往作品的系统缺点进行了多方面的优化,比如可同时编制三支队伍,全员共享经验值等,解决了以往玩家的选择困难症。[文:宇宙人]



吉他英雄LIVE

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | GUITAR HERO LIVE | 美版 | 10月20日
Activision | 音乐 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360/Wii U



"《吉他英雄》系列"的第七部作品,采用全新的吉他控制器(不支持手柄操作)改为了双排三品六键的按键方式,忠实还原了吉他演奏时的基本指法,玩家在熟悉了分布在控制器上的各种辅助按键后,更是完全可以将其当做另一个手柄使用。本作的最大亮点GH Live模式,采用了完全真人演出的背景效果,演奏视角更是以主视角的方式呈现,可以让玩家体验到亲自登台演奏的临场感。另一个特色模式GHTV则收录了上百首授权歌曲的完整版MV,算上游戏发售后的DLC曲包,本作目前收录的总曲目数达到了349首,而且官方依然在持续更新中。[文:梦叶]



舞力全开2016

★★★★☆ UCG评分:–

多机种 | Just Dance 2016 | 美版 | 10月20日
Ubisoft | 音乐 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360/Wii U/Wii



本在这次的系列最新作中,育碧对游戏的舞台表现内容进行了大幅提升,曲目动画中加入了如灯光、烟火、立体投影等绚丽的要素,让玩家仿佛真正置身于华丽的舞台之中,次世代版本中还对应专属的"ShowTime"模式。网络多人模式的内容也有了进化,舞蹈录像可以更加便捷的与好友分享或放在网上对其他玩家发起挑战。本作今年在曲目阵容方面也十分豪华,2015年大火的《Chiwawa》、《Uptown Funk》、《Heartbeat Song》都歌曲都收录其中。同时本作可以对应玩家使用手机APP对游戏进行操作,通过捕捉手机的移动轨迹,即使没有体感设备的玩家也可以体验本作的独特魅力了。[文:筒子君]



SuperBeat XONiC

★★★☆☆ UCG评分:22

PSV | SuperBeat XONiC | 中文版 | 10月22日
NURIJOY | 音乐 | 无对应周边



本作由参与过"《DJMAX》系列"开发的团队成员打造,由于PENTAVISION已经是过去式了,因此你也可以将其视为《DJMAX》的精神续作。游戏依然充满了浓厚的《DJMAX》风格,无论是M2U、NieN等熟悉的音乐人,还是风格多变的曲目,以及精心绘制的封面插画等等,都足以令老玩家们感动。而出色的谱面设计和高难度下的硬派演奏感,其内在的精神都得到了很好的传承与延续。虽然玩法上依然采用了下落式的形式,但新意十足的环形轨道分布,以及丰富的音符操作,为本作带来了焕然一新的演奏体验。虽然仍有些不足之处,但也是全新的尝试。[文:哪尼]



塞尔达传说 三角力量英雄

★★★★☆ UCG评分:25

3DS | The Legend of Zelda: Tri Force Heroes | 日版 | 10月22日
Nintendo | 动作角色扮演 | 无对应周边



《塞尔达传说 三角力量英雄》作为《塞尔达传说 众神的三角力量2》的衍生作品,乍看起来有不少沿用自后者的画面元素,但实际上本作的游戏机制与之完全不同。这次勇者的特殊力量为举起和投掷队友,堆叠成为两到三层的"图腾",最顶层的玩家负责攻击和使用道具,最底层的玩家负责移动和控制方向,借助这种图腾系统,玩家便能解开各种有着高低差的谜题。这次故事发生的舞台也并非系列惯例的海拉尔,而是一个追求时尚打扮的王国,而更换服装也是本作的一大特色。

游戏有着基本的8大区域,通过后续DLC,还追加了强调战斗的魔窟区域。每个区域含有数个迷宫,而每个迷宫又包含有多种颇具挑战性的特殊任务,除了时间限制、血量限制等常见的任务之外,还有防止陶罐掉落、限制移动范围等巧妙运用了图腾系统所创造出来的新奇的通关条件。因此本作的迷宫规模虽然都比较小,但是也更加适合短时间和重复地进行挑战。作为联机为主的游戏,这次的迷宫要求三人共同闯关,并且共享生命值,在迷宫的起点将提供3个道具,使用道具时依然是像前作一样需要消耗努力槽,而预先挑选的服装就会影响到玩家角色自身的能力或者是手上的道具之效果。由于每个玩家对道具和服装的选择不同,每次进入迷宫都可能会分担不同的职责,即便是重复游玩也会有新的体验,使得本作成为了一款短小精悍的作品。[文:初心者]







▶穿上特殊的服装从而改变道具的性能,其实也是调整游戏难度的手段。

刺客信条 枭雄

★★★★☆ UCG评分:26

多机种 | Assassin's Creed Syndicate | 中文版 | 10月23日
Ubisoft | 动作冒险 | 对应机种:PS4/XOne



在2015年的《刺客信条 枭雄》中，育碧将我们带到了1868年的英国伦敦。保持了系列一贯对历史上经典城市的高度还原，本作中的雾都伦敦也同样出色地重塑。白教堂区的贫穷破落、伦敦区的热闹繁华都能够仿佛让玩家置身于当年那个蒸汽革命中的大都市中。吸取了上一作的经验教训，本作降低了同屏人数以换取了稳定的游戏体验。画面帧数稳定在25帧以上，BUG的数量也控制在了一个可以接受的范围之内。

此次系列首次尝试了双主角的设定，行事冲动、身手不凡的弟弟雅各布和冷静沉着、精于潜入的姐姐，两名角色一静一动，很好地平衡了游戏中战斗和潜入这个难以调和的内容。游戏中两名角色的刺客技能也各有偏向，到了游戏后期，姐弟俩的属性特点会进一步区分。虽然系列经过了这么多年，跑酷移动和袖剑刺杀刺杀这些要素已经成为了游戏的灵魂，不过系列还是在不断做出新的尝试。在本作中新增的绳枪道具大大丰富了游戏玩法，除了可以在建筑物之间搭建绳索飞来荡去外，还可以用来施展空中刺杀或者快速脱离战场。而吹口哨这个技能则可以帮助玩家在刺杀任务中有效地引开防守。除了要解放伦敦的主线剧情之外，本作通过达尔文、狄更斯、甚至还有英女皇等众多实际存在的人物设计了许多支线任务，这些支线任务的情节与名人们紧紧相扣。另外，由于专注于单机部分的制作，本作中不存在联机内容。[文：简子君]







►姐姐的动作和弟弟完全相同，育碧你下一作能不能拿出更多的诚意来？

WWE 2K16

★★★☆☆ UCG评分:-

多机种 | WWE 2K16 | 美版 | 10月27日
2K Games | 体育 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360



吸取了上一作的一些教训，这一次系列最新作《WWE 2K16》终于在真实与游戏性之间实现了平衡。游戏的操作重回系列多年前的经典模式，游戏手感也得到了大幅改进。在出战角色方面，虽然电视节目近年来有些青黄不接，不过游戏却囊括了超过120名摔角手成为系列之最，其中已经退役的人气明星"冷石"奥斯丁作为封面人物登场，送葬者、霍肯等传奇剧情也悉数登场。作为最大的卖点，施瓦辛格更是以《终结者》电影中的T-800形象加入到游戏之中。而游戏系列一贯丰富的自定义内容在本作中依然保留了下来，从选手到场馆，玩家可以随心所欲地进行创造。[文：简子君]





2015年度十佳游戏

- ◆吉他英雄 LIVE
- ◆星球大战 战场前线
- ◆变形金刚 毁灭战士
- ◆巫师3 狂猎
- ◆王国之心Ⅱ FINAL MIX 高清版
- ◆潜龙谍影Ⅴ 幻痛
- ◆火箭联盟
- ◆绝地战兵
- ◆油彩军团
- ◆蝙蝠侠 阿克汉姆骑士



年度感言 今年自己玩的游戏还算不少，新作热门基本没有错过，填坑计划也顺利完成。《王国之心Ⅱ FINAL MIX》高清版的白金之旅应该是今年最难忘的，现在每当想起那些不断挑战里13机关和盔甲男的夜晚都感到头晕目眩，之前明明也说过不以白金为目的，但这次真的只是为了"给爱一个交代"。而在学会了"始终保持70%期待值"的技能后，今年也收获了更多的惊喜，像是《吉他英雄LIVE》这种冒险尝鲜的作品，反而给我带来了更多的乐趣。

光环5 守护者

★★★★★ UCG评分:27

XOne | Halo 5:Guardians | 中文版 | 10月27日
Microsoft | 主视角射击 | 无对应周边

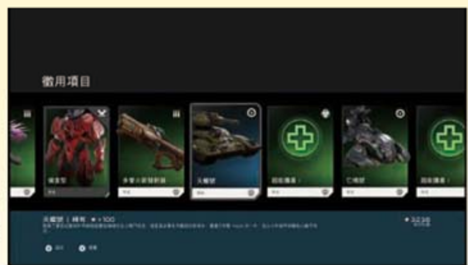


《光环5 守护者》是343工作室接手Bungie后开发的第2款系列正统作品，也是首个于Xbox One登场的系列正统作品。这回的战役模式从两只队伍来讲述故事，由Osiris小队来追捕有叛变嫌疑的蓝队。Osiris小队的首领洛克成为本作的男一号，而过去的主人公士官长则戏份锐减，全部15关中只有3关可以使用。每个小队都由4个队员组成，每个队员都有自己的故事，这让游戏的叙事方式有了大的进步。本作依然支持4人合作完成战役模式，4名玩家可以分别扮演队伍中的不同成员，临场感大增。同时战役模式也加入了救援设定，只要没受到致命攻击，倒下的队友就可以被同伴救起。

多人对战部分这回分为竞技场模式和一级战区模式。竞技场模式接近于传统的多人对战，提供了新玩法和新地图。竞技场模式恢复了技术等级评定，玩家只能和同级水平的人对战，而表现好的话可以升级。竞技场模式还引入了赛季的概念，表现优异的战队将可以参加游戏大赛。一级战区模式可以说是这次游戏的重中之重，该模式融合了MOBA游戏的要素，玩家将在大于竞技场模式地图数倍的地图上进行12对12外加AI的战斗。全新的征用项目设定允许玩家用征用点数购买征用套件，而开出来的军备又需要玩家在战斗中达到对应等级才能使用，很好地控制了游戏的平衡性。[文：纱迦]







►本作虽然有氪金要素，但仅限征用项目。未来所有的DLC地图都将免费推出，厚道无比。

噬神者 解放重生

★★★★☆ UCG评分:–

多机种 ゴッドイーター リザレクション | 日版 | 10月29日
BNEI | 动作 | 对应机种:PS4/PSV



本作是PSP游戏《噬神者 爆裂》的重制作品,也是"《噬神者》系列"五周年纪念作。本作在《爆裂》的基础上追加了发生在二代之前的新故事,让剧情长度进一步延伸。除了让人物建模与背景高清化之外,角色的表情以及演出时的一些细节也进行了细微的调整。战斗方面最大的亮点就是新加入的"捕食动作"系统,玩家在战斗里最多能够装备五种捕食动作来进行战斗,在发售后的更新里还不断地追加新的捕食动作。除此之外近战类神机的性能进行了调整,主角的声音还在原版阵容的基础上进行了重新录制。在12月24日本作推出了官方中文版,同时还将在明年登陆欧美地区。[文 :秋沙雨]



夜游

★★★☆☆ UCG评分:22

PSV 夜廻 | 日版 | 10月29日
日本一 | 动作冒险 | 无对应周边



《夜游》是日本一倾力打造的一款另类恐怖游戏,玩家将控制一名手无缚鸡之力的小女孩,徘徊于深夜小镇的街道之上,寻找失踪的姐姐和爱犬。游戏一共由七大章组成,随着剧情的一步步展开,小镇可供探索的区域也在逐步扩大,遇到的妖怪也越来越凶险。小女孩的体力非常有限,玩家不能一味地依靠跑动来回避敌人的攻击,需要针对敌人的弱点采用相应的应对方法。此外游戏中还有多达96个收集道具,可以解锁完整地图和音乐鉴赏,相当厚道。游戏整体难度较高,对恐怖气氛塑造得也非常到位,众多妖怪均出自日本的都市传说,喜欢灵异题材的玩家们会在游戏中见到不少熟悉的身影。[文 :八重樱]



十一月 OCT

11月2日 SNK宣布将退出柏青哥业界,将精力专注于游戏的开发。

11月4日 Steam中国区开始使用人民币结算,独特换算规则使众多大作价格实惠。

11月5日《光环5》在发售后的一周内,其游戏软件及相关周边产品总共创造了4亿美元的销售额,一举成为了系列之最。

11月10日《辐射4》正式发售。

11月12日 XOne全新系统(New Xbox One Experience)开始向玩家推送,向下兼容X360游戏的功能也全面袭来。

11月18日 "《战场的女武神》系列"连续公布两款游戏。其中初代的PS4重制版《战场的女武神 重制版》将于2016年2月10日。而全新作《苍蓝革命的女武神》则预计2016年冬季发售。

11月21日 PS4确认PS2游戏模拟功能。

11月24日《血源诅咒 老猎人》开始配信。

11月25日 2015年家庭游戏开发者大会正式开幕。

11月25日 国行PS4+XOne用户超过50万。

11月25日 PS4全球销量突破3020万台,PS4达成这一成绩所花的时间比前辈PS2还要少2个月。





极品飞车

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 Need For Speed | 美版 | 11月3日
EA | 竞速 | 对应机种:PS4/XOne



没有任何副标题的本作昭示着制作组让系列回归原点的决心,本作采用了强劲的寒霜3引擎进行开发,画面表现出众,游戏的全程都是在夜晚进行,而且有雨天的设定,地面的反光看起来非常真实自然。本作采用的是开放世界的设定,虽然地图面积和同类作品相比稍有逊色,但是地图精度以及可游玩内容却有过之而无不及,在游戏的初期玩家就能在全地图上自由驰骋,玩家既可以跟随主线体验剧情,也可以寻找各路劲敌进行比赛。游戏中存在车库的概念,车库一共有五个栏位,每辆车都能进行全方位的改造。由于车队系统的存在,游戏要求玩家全程在线游玩,可惜这个系统比较鸡肋。[文 :伽蓝]



妖圣剑士F 黑暗力量降临

★☆☆☆☆ UCG评分:–

PS4 フェアリーフェンサー エフ ADVENT DARK FORCE | 日版 | 11月5日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



本作是2013年发售于PS3平台的《妖圣剑士F》加强移植版。由天野喜孝担任艺术设计以及つなこ担任人设依然是本作的亮点。游戏完整收录了前作的内容同时还追加了全新的剧情,特别是故事的后半部分追加了"邪神篇"和"魔神篇"两个大的分支(原版的故事则被定名为"女神篇"),角色数量也大幅增加。战斗系统基本沿用前作,在传统回合制的基础上角色可以在战场内随意移动,敌人进入攻击范围之后可以施以攻击或发动技能,达成一定条件之后还可以发动妖圣变身增强能力。不过本作的队伍人数增加到6人,并且追加了难易度选择,让玩家可根据自己的需要来调整难度。[文 :宇宙人]



COD 黑色行动Ⅲ

★★★★★ UCG评分:25

多机种 | Call of Duty Black Ops III | 中文版 | 11月6日
Activision | 主视角射击 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360



2015年的年货《COD》由与IW齐名的Treyarch开发，是系列史上销量最高的分支——《黑色行动》的第三作。游戏按照之前两作的套路，由战役、丧尸和多人对战三大部分构成。战役模式的故事和前两作关系不大，但游玩要素大幅增加，等级设定、战勋、电子核心等为数众多的要素能让玩家玩上很久。战役模式的秘密之多，令人有发力过猛之感。光是剧情就有表里两条路线，通关之后还能解锁被称为噩梦的丧尸版战役模式。此外还有战斗模拟、街机游戏等其他隐藏要素。不过X360/PS3版没有战役模式，这点还请注意。



丧尸模式经过了全新的重启，除了基本规则外几乎是全新的。游戏推出时仅有两种地图，但内容更加丰富，难度也增加了不少。相比此前的丧尸，这次引入了玩家等级、枪械挑战、制造口香糖等吸引玩家持续投入时间的设定。地图设计极其精良，分散于地图中的各种要素也多到令死忠满意。多人对战方面基本玩法不变，不过玩家可以使用滑铲、二段跳、滞空、壁走等特殊动作，与《先进战争》以及《泰坦天降》都有所不同。而最大的变化就是引入了专家的设定，9个专家各有两种技能。这不仅提高了游戏的趣味性，而且给了新手翻盘的机会。当然对于中国玩家来说，本作最大的进化当属游戏首次加入了中文，而且分简体和繁体两种，由不同的翻译团队完成，质量有保证。[文：纱迦]





▶借助未来科技，战役模式中的敌人无所遁形。

古墓丽影 崛起

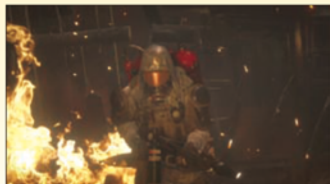
★★★★★ UCG评分:27

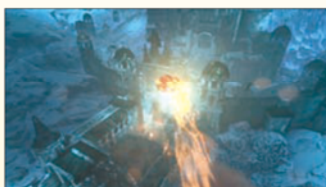
多机种 | Rise of the Tomb Raider | 中文版 | 11月10日
Square Enix | 动作冒险 | 对应平台:XOne/X360



本作由“水晶动力”工作室打造，是“《古墓丽影》系列”重启之后的第二款作品，故事紧接在前作之后，初出茅庐的考古学家劳拉·克罗夫特在经历了“龙之三角”的冒险后，对探险产生了兴趣，她从已故父亲的研究中发现了“神圣之源”与不老先知的秘密。在证实了其存在后，劳拉再次踏上了寻找神圣之源以及对抗圣三一的探险之旅。在本作中，玩家将能见证劳拉向一名正直的探险家成长的历程。

游戏采用了全新的引擎进行开发，在XOne平台上拥有1080p+30帧的流畅表现。游戏的主要舞台被设置在了西伯利亚，玩家可以在数张颇具规模，且景色差异较大的地图上自由探险。除了主线故事之外，游戏中还拥有着数量丰富的挑战以及支线任务等待着玩家完成，更有9个设有精妙谜题的古墓等待玩家挑战。此外，本作还增加了名为“探险队”的新模式，玩家可以在该模式中重玩章节，以及进行各种各样的挑战，以赚取金币换购能够对“探险队”产生各种特效的特殊卡片。





游戏的战斗系统继承自前作，劳拉依旧以弓箭作为初始武器，利用弓箭暗杀将是游戏的主要作战手段。此外，劳拉将拥有斗士、猎人以及生还者3种类型的技能可以学习，玩家可以根据自己喜好的战斗风格学习技能。本作不仅同步推出了官方中文版，还同步收录了分别对应港台地区以及大陆地区语言习惯的两套中文配音。[文：乙太]



▶有不少全新的原创角色在本作中陆续登场。

辐射4

★★★★★ UCG评分:29

多机种 | Fallout4 | 中文版 | 11月10日
Bethesda | 角色扮演 | 对应机种:PS4/XOne



自上一作《辐射 新维加斯》发售五年后，《辐射4》终于和各位玩家见面。本作从上一作莫哈维沙漠来到了位于美国的东海岸的波士顿，故事背景定在了《辐射3》10年后的2287年，玩家扮演的主角在被冷冻210年后“重返人间”，为寻找被拐的儿子而来到了危机重重的废土。本作的剧情继承《辐射3》，部分上作的老角色都有在本作登场，钢铁兄弟会依然扮演着重要的角色，在3代中埋下伏笔的铁路与学院也闪亮登场，并在剧情中担任着重要角色。

本作的系统依然是Bethesda接手《辐射》后的那一套：S.P.E.C.I.A.L为中心的角色成长系统配以V.A.T.S的战斗系统。多达70种不同的能力使得玩家能够根据玩法来创建与培养自己的角色，无上限的等级系统也让玩家能够培养一个“最强”的角色。为了迎合更多的新玩家，本作中包括成长系统在内的众多细节和上一作都有所不同，武器耐久度的取消让玩家能更自由地使用自己喜欢的强力武器。全新的武器自定义系统让玩家能够创造甚至命名自己的武器。





聚落建设是除武器自定义之外本作新加入的要素之一，玩家可以通过收集素材来建造和管理自己的聚落。强大且易上手的建造系统能让玩家轻易地沉迷于其中。也正因为如此，收集素材在本作中显得相当重要，所以“捡破烂”也成为了本作中玩家时常做的事情之一。[文：三日月]



▶只有想不到，没有做不到。玩家可以随心所欲地建设属于自己的独一无二的聚落。

2015年度十佳游戏

- 巫师 3 狂猎
- 如龙 0 誓约之地
- 潜龙谍影 V 幻痛
- 血源诅咒
- 第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇
- 火焰之纹章 if 白夜王国 · 暗夜王国
- 怪物猎人 ×
- 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
- 辐射 4
- 以撒的结合 重生



年度感言 对比一下 2014 年与 2015 年的十佳游戏才发现，15 年的游戏阵容豪华程度绝对是 14 年无法比拟的。除了以上的 10 款游戏之外，还有很多佳作让我印象深刻，比如《节奏天国 精选 +》等，但考虑到投入的时间比重没有把它们放入列表之中。列表中的游戏基本都是各平台的最佳作品，赞美之言不必再多，要说投入时间最多的话，肯定非《巫师 3 狂猎》莫属。15 年可算是美式 RPG 再创新高的一年，可惜没有出现让人眼前一亮的日式 RPG，让人遗憾。所幸的是看了一眼 2016 年的发售表，已经有不少重量级的日式 RPG 提上了发售日程，希望 15 年的遗憾不会在今年继续延续。

认真绘心教室

★★★☆☆ UCG评分:–

Wii U | じっくり絵心教室 | 日版 | 11月12日
Nintendo | 益智 | 无对应周边



在 Wii U 平台的简化版本《绘心教室速写》之后推出的完整版《认真绘心教室》，是一款从零开始学习绘画基础的游戏。玩家在经过基本上手教学之后，就可以利用游戏内的各种画材，在 Wii U 的 GamePad 上进行绘画练习和创作。从静物和动物的临摹到风景照片的写生，在绘画的过程中游戏会给出各种技巧和心得提示，从关键之处指导玩家寻找到绘画的窍门。本作除了大量绘画工具和照片素材之外，还有 360 度实景照片，让玩家可以在同一个位置随意取景进行写生。而且游戏提供了将绘画过程录像上传和分享到社交平台的功能，让玩家展示自己的得意之作。[文 :初心者]



跨界计划2 勇敢新世界

★★★★☆ UCG评分:24

3DS | PROJECT X ZONE 2:BRAVE NEW WORLD | 日版 | 11月12日
BNEI | 策略角色扮演 | 无对应周边



2012 年 10 月的《跨界计划》是一款类似《机战》、但出场角色来自于 NBGI、Capcom、SEGA 三社的战棋游戏。而本作则是又收录了 Nintendo 的角色，使得出场阵容更加豪华。其中既有《樱大战》、《莎木》这样的昔日名作，也有《噬神者》、《如龙》这样的当红作品。游戏一共 47 关，尽管后期关卡不免让人觉得重复性高，但经过改良后的战斗系统乐趣更强，新增的招式强化和技能装备系统让玩家的选择更加自由。当然游戏最大的乐趣还是在于不同作品的角色之间的互动，而且关键台词都带有语音，玩家很容易在里面找到属于自己的乐趣。[文 :纱迦]



星球大战 战场前线

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | Star Wars Battlefront | 中文版 | 11月17日
EA | 动作射击 | 对应机种:PS4/XOne



本作由 EA 旗下的金牌工作室 DICE 打造，作为年内 EA 最重头的作品，卢卡斯影业也提供了不小的帮助。以联机模式为主，本作最初有九种玩法各异的对战模式，玩家能够在四个星球的十多张地图中进行较量，同时这些内容随着 DLC 的推出仍在不断丰富。为了让玩家体验最原汁原味的《星战》，游戏中的英雄角色找到了电影演员亲自进行配音，面部建模更是完美还原。为了满足老玩家的习惯，此次游戏中保留了系列一键切换第一 / 第三人称视角的设定。除了联机内容外，离线状态下游戏还有生存模式和战役模式可以游玩，不过本作的战役模式并不包含剧情。[文 :简子君]



飙酷车神 狂野之路

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | The Crew Wild Run | 美版 | 11月17日
Ubisoft | 竞速 | 对应机种:PS4/XOne



《飙酷车神 狂野之路》实际上是去年发售的《飙酷车神》的大型资料片，在这个资料片中，玩家将会参加名为“The Summit”的竞速盛会，这是一个包罗万象的竞速项目，让玩家能在各种地形挑战中展现他们的本事。这个资料片新增了摩托车、怪兽卡车、改装加速车以及甩尾车等 4 种全新车型，而且各种车型都有相对应的项目玩法，这一点也带来了与原作截然不同的游戏体验。同时，图像引擎的增强为游戏带来了更真实的画面，从天气、景深以及更多的材质细节都会有所体现。值得一提的是，拥有原作的玩家可以通过购买 DLC 的方式更新至《狂野之路》。[文 :伽蓝]



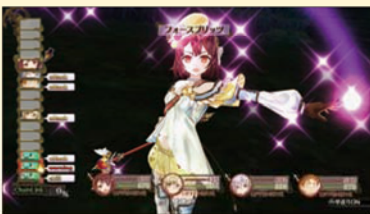
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | ソフィーのアトリエ ~不可思議な本の錬金術士~ | 日版 | 11月19日
Koei Tecmo | 角色扮演 | 对应机种:PS4/PS3/PSV



本作是“《工作室》系列”的最新作，前作“黄昏”三部曲结束之后，这次重启了新的世界观，并且邀请了 NOCO 和ゆ – げん两位画师来担任人设。本作首次加入了昼夜交替和天气变化系统，玩家在调合、前往不同地方、战斗或者采集等行动都会引起时间变化。不同的时间点遇到的敌人会发生变化，而且部分角色相关剧情也要在特定时间内完成。此外，这次战斗系统采用了 4 人小队形式，玩家可以给角色设置攻击架势或防御架势，战斗中连携值达到一定程度以上之后角色就会自动发动相应的援护行动。而经典的调合系统这次加入了拼图的元素，使得调合道具比以往更要花心思。[文 :宇宙人]



神圣王国

★★★☆☆ UCG评分:22

多机种 グランキングダム Spike Chunsoft | 日版 | 11月19日 | 策略角色扮演 | 对应机种:PS4/PSV



作为曾经在 Vanillaware 担当《圣骑战史》的导演独立之后制作的同类游戏,《神圣王国》的玩法让人倍感熟悉。玩家要招募并培养佣兵,组成 4 人的佣兵团队伍,并投身到四个国家的交战之中攻城略地。参与国战的玩家虽然需要联网,但实际上遇到的敌方队伍并不是真实的玩家,而是他们上传并由 AI 控制的 NPC 佣兵团。本作职业分为近战、远程、魔法和特殊四大类,它们不仅在性能上有所不同,而且在操作方式上也有着较大的差异。战斗系统最特别的是加入了友军伤害的设定,并且融合了较多的动作元素,玩家要及时而准确地按键来达到有效的输出。[文 :初心者]



空之舟Q

★★★☆☆ UCG评分:20

PSV Airship Q Cygames | 日版 | 11月19日 | 动作角色扮演 | 无对应周边



本作是 Cygames 制作的一款开放世界型的动作角色扮演游戏。在本作里,玩家需要操作主角在空中的各岛屿探险,游戏的基本进行方式分为操作角色与操作飞天船两个部分,使用左摇杆和右摇杆还可以同时进行角色和飞天船的移动。本作的战斗部分操作十分简单,就与一般的横版过关游戏类似,而玩家要做的是从周围的场景或者敌人处收集各种素材来给角色或飞天船制造各种装备。游戏里不仅有昼夜设定,还会有晴天雨天,天气的变化还会影响到场景的变化。任务模式下还支持 4 人联机协作或对战。本作日后还计划推出 PS4 版,同时在 2016 年内会推出中文版。[文 :秋沙雨]



奥米茄迷宫

★★☆☆☆ UCG评分:-

PSV オメガラビリンス D3 Publisher | 日版 | 11月19日 | 角色扮演 | 无对应周边



毫无疑问,本作无论从宣传还是本质上来说,都是今年最“污”的绅士游戏之一(其宣传视频还曾被外国视频网站删除封禁)。本作的系统是非常硬派的即时迷宫 RPG 形式,迷宫结构、敌人和宝箱位置随机生成,玩家进入迷宫时等级从 Lv1 开始,输了的话会失去身上所有的装备等等。不过在这个基础上本作融入了很多糟糕的设定,比如随着角色的等级提升胸部会逐渐变大,在迷宫里面收集各种内衣来提升角色的战斗力,用胸部去鉴定道具等等。游戏有 5 位可使用角色,她们会随着流程的推进而加入,进入迷宫的时候也可以最多让两名角色组队同时进行冒险。[文 :宇宙人]



动物之森 amiibo庆典

★★☆☆☆ UCG评分:-

Wii U どうぶつの森 amiiboフェスティバル Nintendo | 日版 | 11月21日 | 益智 | 无对应周边



顾名思义,《动物之森 amiibo 庆典》是跟玩偶周边 amiibo 紧密联动的游戏。玩家要使用玩偶型 amiibo 在 GamePad 上触碰一下,之后棋盘上的动物角色们就会投掷骰子开始移动,就像是我们非常熟悉的简化版马里奥聚会游戏。而在走棋盘的过程中,玩家会看到动物们生活中发生的各种事件,并获得开心点数和金钱,在经过一段时间之后“最开心”的玩家就会胜出。本作的棋盘支持自定义,可以改造路线和建筑。除此之外,本作也有各种使用卡片型 amiibo 来游玩的小游戏,比如扎气球、荒岛求生和动物之森百科知识问答,而卡片对应的角色也会登场。[文 :初心者]



太鼓之达人 友情集结大作战

★★★☆☆ UCG评分:-

Wii U 太鼓の达人 あつめて★ともだち大作战 BNEI | 日版 | 11月26日 | 音乐 | 对应专用控制器



本作是老牌音乐游戏系列——“《太鼓之达人》系列”登陆 Wii U 平台的第三款作品,也是该系列 15 周年纪念作品之一。本作收录了时下热门的动画、游戏相关曲目以及流行曲目,以及大量优秀的原创曲目。除了继承了按节奏敲鼓点的系列传统玩法外,还增加了名为“友情集结大作战”的全新任务模式,玩家需要与小镇中的动物伙伴们协力进行演奏,完成各种各样的演奏任务,努力成为小镇中人气最高的太鼓演奏者。与动物伙伴们的感情足够高的话,还可以把它们带回家中。此外,本作还增加了数个特殊的合作模式,比如听歌猜歌名等等。本作可以用专用的太鼓控制器进行游玩。[文 :乙太]



刀锋对决 光明格斗EX

★★★☆☆ UCG评分:-

多机种 BLADE ARCUS from Shining EX SEGA | 日版 | 11月26日 | 格斗 | 对应机种:PS4/PS3



本作是集合了 SEGA 旗下的奇幻风格角色扮演游戏“《光明》系列”中登场的众多知名角色跨作同台演出的格斗游戏,讲述了被选中的强者们,围绕着据说是能实现收集者愿望的传说秘宝“七灵玉”展开的激烈战斗。本作除了集成了街机版 2.0 的内容外,还追加了家用机版的原创内容。游戏采用了 2 对 2 的组合对战,与同伴角色的配合会极大地左右着战况的走向,不同组合也会带来不同的体验。另外,本作内预设了时下格斗游戏流行的初学者简易指令模式,因此不论任何人都能轻易地施展华丽的必杀技,让新手能够更好地投入游戏。[文 :伽蓝]



2015年度十佳游戏

- 血源诅咒
- 泯灭之光
- 巫师 3 狂猎
- NBA 2K16
- 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
- 潜龙谍影 V 幻痛
- 女神异闻录 4 午夜热舞
- 偶像大师 纵情高歌 赤盘
- 刺客信条 枭雄
- 辐射 4

三日月

年度感言 在选择 2015 年的个人十大游戏，我纠结了很长时间。因为虽然今年我玩了不少的游戏，但给我留下深刻印象的游戏并不多。个人的年度最佳游戏无疑是《辐射 4》，虽然我对这个游戏的不满可以列满一张 A4 纸，但更多的只是“爱之深恨之切”。其次就是《血源诅咒》和《巫师 3 狂猎》，前者好玩但我不想再碰，后者 BUG 太多让我苦不堪言。结果一年到头让我最愉悦的游戏还是《辐射 4》和《MGS V》，其次还有两个音游，虽然并不是什么音游高手，但玩起来还是乐趣满分啊。

罪恶少女2

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | クリミナルガ–ルズ2 | 日版 | 11月26日
日本一 | 角色扮演 | 无对应周边

另类角色扮演游戏《罪恶少女》的续作，游戏中，玩家队伍的成员们都是一些生前因为品行不正将会犯下弥天大罪，却因为运气好早早死去，而未至于下地狱的半罪人。玩家所扮演的就是她们的教官，要指引她们完成地狱所设置的更生程序，让她们改过自新，获得重回人世的机会。本作的战斗系统独特之处在于，玩家不能直接给角色下达具体指令，参战的角色会给出一些作战方针，而玩家只能从这些方针中选择她们的行动。使得游戏带有一定随机性却不失战略性。而身为教官，玩家可以给对她们进行各种“调教”，从而提升她们的战斗力，这也是本作的一大特点，不过调教过程请带好耳机哦。[文 :宇宙人]

超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSV | 超次元大战 ネプテューヌVSセガ·ハ–ド·ガ–ルズ 梦の合体スペシャル | 日版 | 11月26日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边

本作是《海王星》系列”与《世嘉硬件女孩》联动合作的游戏作品，“世嘉硬件女孩”原本是一个将 SEGA 曾推出过的主机硬件拟人萌娘化的企划，企划最初从 2013 年 12 月开始，先后推出了各种周边产品，并且在 2014 年 10 月播放了电视动画。本作就是将这个企划和同样是游戏业界拟人化的《海王星》系列”结合的作品，不过“海王星”阵营只有跟 SEGA 相关的角色参战。游戏以开发商自家的母公司 IF 社拟人化角色位主角，战斗系统则是类似于《海王星》正传的回合制 RPG，可同时 4 名角色进入战斗。迷宫探索则增加了攀爬、滑索、潜行等动作，使得探索空间更加广阔。[文 :宇宙人]

NET HIGH

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | ネットハイ | 日版 | 11月26日
Marvelous | 文字冒险 | 无对应周边

本作是由 Marvelous 推出的另类文字冒险游戏，游戏设定在一个在新法令鼓励“现充”（理解成“宅”的反义词即可）的社会里，一部分“现充”的人独占了社会上的名誉和地位，形成了阶级分化社会，玩家所扮演的主人公正是“非现充”的代表，向现充们“宣战”，拆穿他们的谎言，揭露他们的真实本性。游戏融入了很多现代网络流行的元素，比如推特、直播和视频弹幕等等。玩法跟《弹丸论破》等推理游戏比较接近，首先要在城市和网络上收集各种情报和证据，之后在公开直播的节目“ENJ 战斗”部分，跟现充对手进行激烈而表现夸张的讨论对决，揭露他们的真实面貌。[文 :宇宙人]

怪物猎人 x

★★★★★ UCG评分:27

3DS | モンスタ–ハンタ–クロス | 日版 | 11月28日
Capcom | 动作 | 无对应周边

《怪物猎人 x》是 Capcom 继《怪物猎人 4G》之后，在 3DS 上推出的系列最新作，虽然并非是带有数字序号的正统续作，但对于系列的发展方向却有着非常重要的意义。“x”代表着未知与创新，也正因为独立于正统续作之外，游戏能够进行大胆且充满新意的尝试，让玩家感受到了与以往作品所不同的新鲜感。本作依然延续了《怪物猎人 4G》中的 14 种武器，虽然并未加入新武器，但帅气的狩系统还有四种截然不同的狩猎风格，瞬间就让原有的每种武器都衍生出了多种不同的战斗思路，这也正是游戏最大的创新之处。当然系列原有的精髓也依然得到了很好的延续，狩技固然非常强大，但通过合理的限制使其在战斗中发挥的作用恰到好处而非喧宾夺主，并未破坏狩猎特有的节奏感。四大战斗风格则极大地拓展了玩家对于战术的思考，每种武器也不再遵循几个单一的套路，在不同的风格中都可以发挥出各具特色的战斗方式。而游戏还通过招式上的取舍来维持各个风格之间的特色与平衡性，公会风格最接近传统思路，让老玩家可以轻松上手并熟练地运用以往所积累的经验，强袭风格则适合爽快战斗的激进派，喜欢乘骑的玩家则可以通过空间风格拓宽武器的选择范围，不再是操虫棍独领风骚，而对于高手而言，武士道风格便是不二选择，那种在怪物周围游走展现精确操作的刺激感实在令人着迷。而除此之外，四种全新的封面怪物，首次登场的“猫猎人”模式，以及曾经的四大主题村庄等，可谓是新料与情怀满载。[文 : 哪尼]

▶再一次回到熟悉的结云村，感动不言而喻。

十二月 DEC

12月1日 任天堂新会员服务“任天堂账号”正式启用。

12月2日《妖怪手表》系列”累计出货量突破1000万套。

12月3日 PlayStation Awards 2015获奖游戏全部揭晓，《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》、《横行霸道Ⅴ》获得多项奖项。

12月4日 The Game Awards 2015颁奖典礼顺利落幕，《巫师3 狂猎》成为最大赢家，一举囊括年度游戏、年度最佳RPG大奖，其开放商CD Projekt RED获年度最佳开发商。

12月6日 PlayStation Experience在旧金山开幕，《最终幻想Ⅶ 重制版》放出实机画面，《皇牌空战7》公布。

12月10日 EA正式启动电子竞技事业部门，公司首席运营官彼得·摩尔将出任该部门的最高管理者，并兼任公司副总裁。

12月12日《星际公民》众筹金额突破1亿美元。

12月16日 小岛秀夫正式离开Konami独立，新Kojima Productions成立，将有索尼合作推出新作。

12月18日《GT赛车》系列”总销量更新，系列总销量已经超过7600万套。



12月22日 BNEI宣布，前Konami全球技术总监、FOX引擎技术负责人Julien Merceron正式加入了BNEI，出任公司的技术总监。

12月23日《神秘海域4 贼途末路》再度延期一个月，发售日变为2016年4月26日。

12月24日 Capcom官方宣布，11月末发售的《怪物猎人 ×》的出货量已经超过了300万套（包含数字版）。



功夫熊猫 传奇对决

★★☆☆☆ UCG评分:-

多机种 | Kung Fu Panda: Showdown of Legendary Legends | 美版 | 12月1日
Little Orbit | 动作 | 对应机种:PS4/PS3/XOne/X360/Wii U



《功夫熊猫 传奇对决》是以梦工厂2008年上映电影《功夫熊猫》作为蓝本改编的游戏，故事讲述了一群十恶不赦的坏人闯入了主角阿宝的所在地，为了保护家园，阿宝决定向武术高人学习功夫，并夺回自己失去的一切。本作收录了多种游戏模式，在单人模式中，玩家可以进行熟悉游戏操作的基础教学，训练战斗水平的练习赛以及目指顶点的传奇锦标赛。多人模式方面，除了基本的对战外，还有团队对战以及两人一组的TAG TEAM模式。本作收录了电影系列中出现的超过20名角色以及经典场景，电影中一贯的幽默风格，也会在游戏中真实再现，因此本作是一款老少咸宜的作品。[文:伽蓝]



彩虹六号 围攻行动

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 | Tom Clancy's Rainbow Six: Siege | 中文版 | 12月1日
Ubisoft | 主视角射击 | 对应机种:PS4/XOne



《彩虹六号 围攻行动》是一款风格非常独特的主视角射击游戏，与市面上大多数强调正面对抗的同类游戏不同的是，本作基本杜绝了单兵孤胆英雄式的玩法，更多地是强调战术与合作，游戏的玩法划分为进攻与防守的双方，可以说游戏就是蹲点与反蹲点的博弈，如何做到“战术性蹲坑”正是说游戏的一大乐趣。在游戏中玩家可以从世界五大著名特种部队中选择风格迥异的特勤队员投身战斗，不同特勤队员的能力差异很大，根据队友的选择合理调整组队会产生意想不到的化学效果。虽然游戏形式比较新颖，但是游戏没有真正意义上的单机模式，只有一个小小的训练模式。[文:伽蓝]



正当防卫3

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 | Just Cause 3 | 美版 | 12月1日
Square Enix | 动作冒险 | 对应机种:PS4/XOne



这来到系列的第三作，游戏依旧贯彻着自己的风格，没有什么深邃的剧情，吸引玩家的最大卖点就是充斥在游戏各个角落的炫酷爆炸。作为一款沙箱式游戏，本作的地图规模无比巨大，仅仅游戏初期的第一个区域，就相当于《GTA Ⅴ》整个游戏世界的大小。在巨大的地图中，游戏提供了数量众多的挑战内容，类似飞行服挑战、矿石回收、破坏挑战等内容都兼具挑战性和娱乐性。不过因为挑战成绩和角色技能相捆绑，只能在游戏后期才能体验到主角完整形态。另外通过本作全新加入的移动道具飞行服，游戏的战斗变得更加天马行空。地图中还有丰富的彩蛋。[文:筒子君]



干物妹小埋 干物妹育成计划

★☆☆☆☆ UCG评分:-

PSV | 干物妹！うまるちゃん ～干物妹！育成计画～ | 日版 | 12月3日
FuRyu | 文字冒险 | 无对应周边



本作是以人气动画《干物妹小埋》为题材改编的模拟育成游戏。本作的女主角小埋不但相貌出众、学习成绩和身体能力也非常优秀，小埋在外人面前完全是个待人接物非常完美的女孩，可是她一回到家中就会变成懒散而任性的宅女。知道这一切的就只有和她两个人一起生活而且性格非常认真的工薪族哥哥——泰平。在游戏中玩家将扮演小埋的哥哥泰平，来以你所希望方向来培养你的妹妹。游戏本身分为泰平与小埋的日常、和其他角色交流的冒险部分，以及让妹妹学习、做家务和玩游戏等等的养成部分。通过两个部分的交互进行，就可以让妹妹朝着你想要的方向发展。[文:火星]



马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX

★★★★☆ UCG评分:24

3DS | マリオ&ルイージRPG ペーパーマリオMIX | 日版 | 12月3日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



"《马里奥与路易 RPG》系列"和"《纸片马里奥》系列"都是《马里奥》中的人气品牌,这次将两大品牌的特色结合到了一起,诞生了《马里奥与路易 RPG》的第五部新作。本作的基本玩法仍是角色扮演,但融入了纸片的元素在其中。因为一次意外,导致纸片世界中的马里奥和其他角色跑到了现实世界,两位碧奇公主分别被两位库巴捉走,玩家需要控制马里奥、路易和纸片马里奥三人一起行动拯救公主。游戏中设计了许多需要运用到纸片特性的细节,例如运用纸片的延展性来跨过沟壑或是取得隐藏道具等等。战斗中,纸片马里奥的多种必杀技也同样效果出众,合计三人之力便可所向披靡。[文 :八重樱]



命运石之门0

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | Steins;Gate 0 | 日版 | 12月10日
5pb. | 文字冒险 | 对应机种:PS4/PS3/PSV



本作是大人气作品《命运石之门》的正统续作,故事以冈部伦太郎未能拯救牧濑红莉栖的世界线 β 为舞台。为配合本作发售,在重播的《命运石之门》动画中还修改了结局,使得两者的剧情能够衔结起来。本作的剧情收录了 3 部小说《闭时曲线的碑文》、《永劫回归的潘多拉》、《无限远点的弧光灯》以及广播剧 CD 的内容,当然还有其他原创的新剧情。影响故事发展的要素从前作的手机短信变成了手机中的 APP :RINE,不过变化要比前作少得多。虽然号称续作,但剧本分量只是略强于 FAN DISC 水平。多结局和真结局的设定依然保留,但比前作黑暗很多,要有心理准备。[文 :纱迦]



Nitro+爆破者 少女们的无尽战斗

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | ニトロプラスブラスターズ -ヒロインズ インフィニット デュエル- | 日版 | 12月10日
Marvelous | 格斗 | 对应机种:PS4/PS3



本作是将 Nitroplus 旗下众多经典作品女主角集合到一起的 2D 格斗游戏。原本 2015 年初已经在日本的街机平台稼动,到年底才移植 PS4 和 PS3 平台。可使用角色一共有 14 人,除了收录该公司经典名作比如《沙耶之歌》、《鬼哭街》中的女主角之外,还有《Fate/Zero》的 Saber 等人气角色参战。另外,像丈枪由纪(出自《学园孤岛》)、常守朱(出自《心理测量者》)等跟 N+ 社相关动画中的角色也作为支援角色参战。参战角色的招式基本上都根据原作的设定进行还原,发动必杀技的时候还有精彩的动画演出效果,因此如果你是 N+ 粉丝的话,本作的角色阵容绝对能令你满意。[文 :宇宙人]



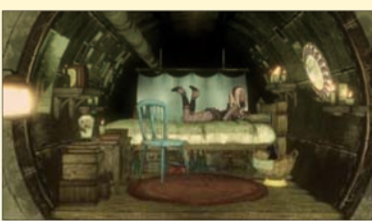
重力异想世界 重制版

★★★★★ UCG评分:–

PS4 | 重力异想世界 Remastered | 中文版 | 12月10日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边



PSV 独占游戏《重力异想世界》的高清重制版,同时包含了原作中本篇的完整内容,以及 4 个追加 DLC。虽然没有新剧情,但游戏无论在画面表现,还是读盘速度等细节的体验上,都有巨大的飞跃。游戏中玩家将扮演名为"凯特"的失忆少女,以独特的重力操控能力,在浮空的都市中自由翱翔,并深入异世界中拯救被重力吞噬的区域和人们。以自己的实际行动,从居民眼中的"讨厌鬼",一步步成长为被大家所喜爱和尊重的"重力公主。而关于她的故事,将在 2016 年发售的《重力异想世界 2》中,正式迎来完结。值得一提的是,本作的国行版与海外版同步发售,意义非凡。[文 :哪尼]



英雄传说 空之轨迹SC 进化版

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | 英雄伝説 空の軌跡SC Evolution | 日版 | 12月10日
Falcom | 角色扮演 | 无对应周边



在 2015 年 6 月 Falcom 发售了《英雄传说 空之轨迹 FC 进化版》,过了半年之后其续作《英雄传说 空之轨迹 SC 进化版》就迅速地与玩家们见面了。本作是利贝尔篇的第二作,剧情紧接着前作的结局。《空之轨迹 SC 进化版》的重制要素与《空之轨迹 FC 进化版》相差无几 :主线剧情与重要支线剧情的全语音化、角色建模高清化、更换 OP 动画与歌曲、剧情里加入 CG 插图演出、重新绘制角色立绘与 S 战技的 Cut in 等等,游戏的音乐也进行了重新编曲。系统方面整体也向《空之轨迹 FC 进化版》靠拢,新加入了地图动作和快速战斗等要素。本作将在 2016 年内发售中文版。[文 :秋沙雨]



偶像大师 纵情高歌 赤盘/青盘

★★★☆☆ UCG评分:24

PSV | アイドルマスター マストソングス 赤盘/青盘 | 日版 | 12月10日
BNEI | 音乐 | 无对应周边



本作是 BNEI 在"《偶像大师》系列"十周年之际,在 PSV 平台上推出的一项全新的合作企划。两个版本涵盖了十年来推出过的 80 首系列经典歌曲,并以年份作为分隔,其中《赤盘》收录了自街机版开始到 2008 年间游戏及音乐专辑的曲目,而《青盘》则收录了 2011 年《偶像大师 2》之后相关作品的曲目,甚至包含了 TV 版动画和剧场版。虽然游戏的玩法并非原创,而是以 BNEI 自家的《太鼓之达人》的形式作为呈现,但是在各个细节之处都融入了《偶像大师》的经典元素,比如熟悉的 BGM、Q 版的偶像角色以及精心设计的演唱会模式等,相信会让各位制作人们感到满意。[文 :哪尼]



女武神驱动 比丘尼

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSV | ヴァルキリードライヴ ビクニ | 日版 | 12月10日
Marvelous | 动作 | 无对应周边



本作是有“《闪乱神乐》系列”的制作组开发的全新动作游戏，而且像《闪乱神乐》那样走百合路线，并且加入了绅士向的卖肉元素。游戏中可操作角色一共有 7 名，她们各自使用不同的武器和战斗风格，战斗系统依然类似是“无双”类型，而且强调连击和空中连段。支援的角色能通过同步而成为玩家操作角色的武器。随着不断战斗，武器的形态还会发生变化。战斗中受到一定伤害之后还会出现衣服破坏等杀必死镜头，而且达成特定的条件还能将敌人的衣服完全打坏，不过有和谐圣光罢了。虽然动画版的两位女主角并未收录在游戏内，但是今年将会通过 DLC 的形式追加下载。[文 :宇宙人]



怪物弹珠

★★★☆☆ UCG评分:22

3DS | モンスターストライク | 日版 | 12月17日
mixi | 角色扮演 | 无对应周边



在日本大热门的手游《怪物弹珠》加入了角色扮演的要素，移植到了 3DS 平台。本作的主人公正是动画版的角色，并以 3D 建模的形式登场，而战斗画面也对应支持裸眼 3D 显示。在游戏中玩家可以通过战斗和扭蛋等方式获得新的怪物，然后不断培养和进化。作为移植作品，战斗系统自然也是按照原作的模式，在拖动并调整角度之后松开怪物，就可以将其弹射出去在场上反弹进行攻击，而本作还在弹珠攻击的时候新增了动画演出，玩起来爽快度更进一步。借助 3DS 的擦肩通信和本地通信，《怪物弹珠》可以像手游版那样进行四人联机，也还原了路人协助的功能。[文 :初心者]



求生档案 天空的彼端

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 | イグジストアーカイヴ – The Other Side of the Sky – | 日版 | 12月17日
Spike Chunsoft | 角色扮演 | 对应机种:PS4/PSV



本作是一款由 Spike Chunsoft 发行的全新原创 RPG 作品，该作品由知名 RPG 开发商 Tri–Ace 进行开发，负责剧本的则本直树，以及负责主研发的五反田义治都是 Tri–Ace 的核心人员，音乐由著名作曲家樱庭统负责，而角色设定则由负责“《Love Plus》系列”人设的箕星太郎担当。主人公九条辽以及其他 11 名性格各异的年轻人，因为邪神“大和魂”引发的爆炸，成为了邪神灵魂碎片的持有者，继而由地球被传送至了异世界“普罗特库雷萨”。本作便讲述了这群年轻人为了回到地球，从而踏上在异世界的冒险之旅的故事。

虽然是一款原创新作，但本作无论是战斗系统，还是迷宫探索部分，都和“《女神侧身像》系列”有着异曲同工之处，可以看作是“《女神侧身像》系列”的精神续作。





在战斗中，玩家需要通过○、□、△、× 四个按键来分别控制四名角色的进攻与防御，掌握不同角色的攻击节奏，就能够使出爽快的连击。此外，玩家还可以使用名为“恶魔贪欲”的必杀技重创敌人。迷宫探索采用了侧视角，玩家可以在迷宫中使用二段跳、滑铲、滑翔等平台动作游戏才具备的动作要素进行探索与解谜。

游戏中共有 12 名角色可供培养，游戏中的“互相学习”系统允许角色之间学习对方的职业与技能，多名角色间会有混合技能。本作拥有多结局设定，所有角色的命运和去留掌握在玩家手中。[文 : 乙太]



▶侧视角的迷宫探索部分，很容易让人把本作和“《VP》系列”联系起来。

2015年度十佳游戏

- 巫师 3
- 潜龙谍影 V 幻痛
- 如龙 0 誓约之地
- 极限竞速 6
- 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
- 毛线耀西
- 刺客信条 枭雄
- 海贼无双
- 教团 1886
- 辐射 4 （因为买了就没玩过，个人将其评选为我的 2016 年度最期待游戏！）



年度感言 个人对游戏的评价从来都是极为主观的，譬如《血源诅咒》这样的佳作，因为把我虐得很惨所以果断不会出现在个人的年度游戏列表中。另外，虽然个人是个体育游戏爱好者，不过总觉得选体育年货自己良心难安，所以足球篮球一个不选。最后看了下名单发现，果然个人就是一个俗不可耐的大作追随者。另外这一年里原本就喜欢在游戏里不务正业的毛病，已经病入膏肓。打麻将、挖宝藏简直停不下来，而最令人发指的是，我常常在《极限竞速 6》里面拍照片，我都不敢想明年《沙排》出了以后我会干什么。

JOJO的奇妙冒险 天堂之眼

★★★★☆ UCG评分:23

多机种 | ジョジョの奇妙な冒険 アイズオブヘブン | 日版 | 12月17日
BNEI | 动作 | 对应机种:PS4/PS3



由 CyberConnect2 负责制作的第二款根据《JOJO 的奇妙冒险》动漫系列改编作品。本作中收录的作品范围囊括了原作的 1 至 8 部，加上惟一一位原创人物，游戏中的可操作角色达到了 54 人。故事模式的剧情由荒木飞吕彦亲自监修紧接第三部《星尘斗士》之后，主角空条承太郎一行人成功击败迪奥后，在机场分别时突然出现了“不可思议”的敌人，为查明幕后指使随即展开了全新的冒险。游戏主打 2v2 对抗，玩家除了能够控制能力各异的角色作战外，还可充分利用场景中的可互动元素改变战局，在线对战模式以及丰富的收集和培养要素则充分保证了游戏的耐玩度。[文 :梦叶]



电击文库 战斗巅峰 再燃

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 | 电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION | 日版 | 12月17日
SEGA | 格斗 | 对应机种:PS4/PS3/PSV



本作是电击文库为了纪念创刊 20 周年而开发的格斗游戏"《电击文库 FIGHTING CLIMAX》系列"的第二作。其开发与发行都由世嘉负责。参战角色方面，本作和前作一样，主要由众多登场于电击文库人气作品(如《灼眼的夏娜》、《刀剑神域》和《我的妹妹不可能那么可爱等等》)中的角色组成，加上部分世嘉游戏中的角色以及本作的原创角色。使用各个作品中人气角色是本作的亮点之一。此外，本作还在前作的基础上追加了部分新系统，《魔法科高中的劣等生》中的司波达也、《刀剑神域》中的"绝剑"有纪和《魔法的禁书目录》中的白井黑子等也作为可用人物加入了游戏。[文 :火星]



在迷宫地下死去

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSV | メイQノ地下ニ死ス | 日版 | 12月17日
COMPILE HEART | 文字冒险 | 对应机种:PSV



《在迷宫地下死去》是 COMPILE HEART 开发的"魔界一番馆"品牌的第二作。(品牌的第一作为 2015 年 7 月 23 日发售于 PSV 平台的《亿万魔坏神》)本作讲述了在一个由于星球停止了自转，从此没有白天只剩黑夜的世界，主角艾斯特拉一行五人为了发现能够让星球再次开始自转的"螺丝"而与守护者们成为伙伴，最后一起踏上攻略四座高塔的旅程的故事。本作是一个回合制 RPG，由一名角色和一个守护者组成一组，最多由三组参加战斗。守护者由身体、双手、核心等复数不见组成，其中守护者们普遍拥有更多的攻击系技能，而角色们则更多使用支援守护者的技能—魔械术。[文 :火星]



奇迹少女祭

★★★★☆ UCG评分:24

PSV | ミラクルガールズフェスティバル | 日版 | 12月17日
SEGA | 音乐 | 无对应周边



SEGA 以自家招牌音乐游戏"《初音未来 歌姬计划》系列"的引擎打造的全新作品，游戏收录了《摇曳百合》、《潜行吧 奈亚子》、《请问您今天要来点兔子吗》等高人气动画作品中的歌曲，并由动画中的角色亲自登台演出，当然也少不了 SEGA 自家的《歌组 575》。虽然系统部分几乎是原样照搬，不过本作通过精心的舞蹈编排、舞台镜头切换以及观众们热烈的打 Call 应援，为玩家呈现出截然不同的游戏体验，演唱会的临场感十足。并且为了照顾那些喜欢动画但不太擅长音乐游戏的玩家，SGEA 还对本作的难度进行了适当的调整，无论是轻度和还是核心玩家，都能从中获得乐趣。[文 :哪尼]



机动战士高达EXTREME VS-FORCE

★☆☆☆☆ UCG评分:–

PSV | 机动战士ガンダムEXTREME VS-FORCE | 日版 | 12月23日
BNEI | 动作 | 无对应周边



本作是第三部登陆掌机平台的"《机动战士高达 VS》系列"作品，在系统上做了不少变动。首先是加入了"部队战"的要素，在主模式里玩家最多可以选择 6 台机体与 1 艘战舰来组成部队，部队里的机体也有着 Cost 值的设定，玩家只能在规定的 Cost 值以内进行部队的编排，在部队战里玩家需要指挥部队进行战斗。对战模式能够进行一般的 CPU 战或者本地双人联机对战。新参战阵容包括了从《G 之复国运动》到《铁血的孤儿》等作的机体，同时还会有像命运高达(海涅版)这类机体参战。原创的机体登场。本作将在 2016 年 1 月 26 日发售中文版。[文 :秋沙雨]



徽章战士9 甲虫版/锹形虫版

★★☆☆☆ UCG评分:–

3DS | メダロット9 カブトVer./クワガタVer. | 日版 | 12月24日
Rocket Company | 角色扮演 | 无对应周边



这是"《徽章战士》系列"在 3DS 平台的第三部正统作。本作采用了全新的世界观设定，将故事的舞台设置在孤岛上的精英学院里，主角是阴差阳错到学院里就读的少年天马。在本作里，会有超过 290 种以上的徽章战士登场，同时还会通过 DLC 配信等方式来增加新的徽章战士，在游戏里收集到同一个徽章战士的各部位部件后还能在鉴赏模式欣赏该徽章战士的 3D 建模。战斗最多能够进行 3V3 的对战，通过更换徽章战士的各部件来赋予徽章战士各种能力，同时角色的成长也会给徽章战士产生影响。本作还支持两人联机对战与擦肩功能。[文 :秋沙雨]



幻影异闻录#FE

★★★★☆ UCG评分:26

Wii U | 幻影异闻录#FE | 日版 | 12月26日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



本作是"《真・女神转生》系列"和"《火焰之纹章》系列"的合作企划，由 Atlus 和 Intelligent Systems 共同开发，是一款融合了两大系列经典元素的全新 RPG。游戏的整体色彩风格鲜艳而明快，搭配平日里轻松悠闲的校园及演艺圈生活，与其说是《真・女神转生》，其实更偏向同为 Atlus 旗下的于"《女神异闻录》系列"。而游戏中的幻影以及角色战斗时所换上的装扮，则采用了"《火焰之纹章》系列"中华丽的中世纪风，在巧妙的融合与变换中体现出了两大系列的特色。战斗部分采用了迷宫探险的玩法，玩家将在千奇百怪的异世界迷宫中不断深入，探求真相。[文 :哪尼]



游戏大年鉴下载部分图解说明

由于PSN和Xbox LIVE每周固定更新的时间不一样，因此即使是同周推出的游戏也往往会有一天差异，故部分发售日接近的只会注明其中一个版本，对于发售时间相隔较远的特殊情况，会在信息栏中分开注明。

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共5级。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

发售日期

年鉴中所有游戏都是2015年内发售的，故此栏标注的日期省略了年份。另外，多机种游戏所对应机种以及相应的发售时间也会在这里注明。

发行/制作公司

下载游戏的发行商是硬件厂商本身时，年鉴中会改为标注制作公司。

售价

根据游戏的版本以美元/日元/港币为单位标注售价，注意区分。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文，年鉴规格分140字和370字两种，根据游戏的影响力来分类。

写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

最后生还者 遗弃 ★★★★★ 动作冒险

PS4 | The Last Of Us Left Behind | SCE | 77港币
5月12日



《最后生还者 遗弃》原本是《最后生还者》于2014年初发售的剧情DLC《遗弃》，但在去年5月作为独立本体再次发售。本作讲述了本篇主人公之一艾莉在乔尔受伤后独自一人去商场寻找药物的故事，在流程不时穿插以前和好友莱利探索旧商场的回忆。本作的流程不长，但却补完了本篇的剧情，玩家也终于知道艾莉伤口的由来以及与此相关的那段快乐而又悲伤的回忆。

由于故事中乔尔受伤的缘故，玩家只能操控艾莉独自一人进行游戏。话虽如此，系统并没有因此发生太大的变化。玩家依然需要利用地形和计谋和暴徒以及感染者进行战斗，本作中增添了暴徒以及感染者同时存在的场景，利用计谋让他们自相残杀的过程颇有趣味。当然，《遗弃》的亮点还是在于艾莉的回忆部分，玩家可以看到艾莉那在本篇中很少展现出的那充满童真的一面。[文：三日月]



游戏大年鉴主体部分目录索引

游戏王ARC-V 卡片力量特别版

★★★☆☆ 桌面棋牌

PSP 游戏王ARC-V TAGFORCE SPECIAL | Konami | 1500日元

1月22日



本作是"《游戏王 卡片力量》系列"时隔三年复活的作品，本作采用《游戏王》正统的OCG规则，收录了到补充包903为止几乎所有推出过的卡，卡片总数超过7000张，而且最新的"XYZ召唤"、"灵摆召唤"等系统也有收录。而故事模式中收录了至今为止5部动画的主要角色，玩家还可以跟他们一起组队。[文：宇宙人]

奇异人生

★★★★☆ 冒险

多机种 Life is Strange | Square Enix | 19.99美元

XOne/X360：1月30日、PS4/PS3：2月3日



本作由Square Enix和DONTNOD Entertainment合作开发，主角Max在阔别家乡五年后重返故地，并和儿时好友Chole一起为寻找失踪同学和拯救小镇而展开冒险。在游戏中玩家需要通过合理使用Max的时间控制能力才能解开谜题继续前进，"蝴蝶效应"也因此成为了本作的主题。[文：三日月]

逃脱者

★★★★☆ 动作

多机种 The Escapists | Team17 Digital Ltd. | 14.99美元

XOne：2月13日、PS4：6月2日



这是一款采用2D像素风格的越狱游戏。虽然看起来似乎内容很简陋，但实际上游戏的自由度非常高，一个监狱有如一个开放世界。游戏中玩家要进行很多努力才能逃出生天，包括和狱友搞好关系，寻找各种关键物品，甚至是健身来提高能力。由于游戏大受好评，之后还推出了《行尸走肉》版。[文：纱迦]

命运之手

★★★☆☆ 桌面棋牌

多机种 Hand of Fate | Defiant Development | 19.99美元

PS4：2月17日、XOne：2月18日



本作是一款结合了动作角色扮演要素的卡牌游戏，根据一款桌游改编。玩家要在迷宫中进行探索，这个过程和角色扮演游戏十分相似。但开始战斗后你收集的卡牌就会以3D方式出现，收集卡片并组成独有的卡组，战胜对手才能继续前进。游戏还推出了DLC，追加了新的舞台和卡牌。[文：纱迦]

如龙0 免费程序 for PlayStation Vita

★★★☆☆ 动作冒险

PSV 龙が如く0 基本无料アプリ for PlayStationVita | SEGA | 免费

2月26日



"《如龙》系列"在游戏本篇发售前推出PSV平台的联动APP仿佛已经成了一种习惯。这个APP里包含了游戏的部分游玩要素，包括几种典型的扑克牌游戏、麻将等等，在PS商店花费500日元购买小游戏合集包的话还能够解锁几个小游戏。在APP里获得的金钱能够通过CrossSave功能上传至本篇存档。[文：秋沙雨]

像素滑板2 欢迎来到奥利坞

★★★★☆ 体育

多机种 OlliOlli2: Welcome to Olliwood | Roll7 | 14.99美元

PS4/PSV：3月3日



游戏采用了传统的横向卷轴类玩法，看似简单的游戏方式，实则对玩家的操作要求相当严苛，不论是起跳还是落地都必须抓住恰当的时机，在通过关卡的过程中还需要做出各种特技动作，以满足各项挑战要求。游戏后期玩家不仅要掌握更多的滑板技巧，关卡的复杂程度也会随之提升，需要背版才能取得高分，想要达成100%更需要反复的尝试。[文：梦叶]

绝地战兵

★★★★★ 动作射击

多机种 Helldivers | Arrowhead Game | 19.99美元

PS4/PS3/PSV：3月3日



年初黑马级的超硬派动作射击游戏，游戏中玩家要扮演绝地战兵征战于各个星球，战斗过程中不仅有拟真的上弹机制和残酷的友军伤害判定，还有势如洪水般的敌人大军。开放式的地图与多任务机制，需要讲究策略才能顺利达成使命，丰富的武器和大量的战术道具只有充分掌握使用时机才能发挥效果，而游戏中最大的威胁也往往不是来自敌人而是队友。[文：梦叶]

Croixleur Σ

★★☆☆☆ 动作

多机种 クロワルール·シグマ | Playism | 1500日元

PS4：3月5日、PSV：12月24日



本作是由独立(同人)游戏小组souvenir制作的动作游戏，初代于2010年的CM展上发售，随后推出了序号为"Σ"的加强版，本作正是"Σ"版的再加强移植作品。游戏的主要玩法类似于《鬼泣3》的血之宫殿模式，玩家要在限定的时间内将房间里不断出现的敌人打倒，打倒敌人之后就会出现多个传送门，走不同的传送门会进入不同的路线，部分房间还会遇到强力的大型敌人。剧情则穿插在房间之间。在迷宫里面玩家可以获得各种各样的武器，武器会直接决定角色的攻击招式和必杀技，而玩家操作的角色能同时装备4把武器，因此设置不同的武器就能给角色配搭不同的招式连段。本作在PC版的基础上增加了两名角色(合共4人)，并且加入了新剧情和新模式，并且邀请了佐藤聪美等声优参与全程配音，而且游戏的画面也在PC版基础上进行了优化，而且还有全新的游戏模式。另外，同年本作还推出了PSV版。[文：宇宙人]



水果忍者 体感版2

★★★★☆ 动作

XOne Fruit Ninja Kinect 2 | Halfbrick Studios | 14.99美元

3月18日



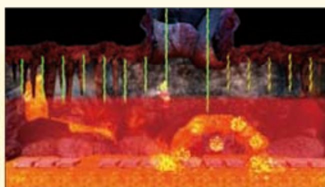
大受好评的《水果忍者》移师Xbox One，借助性能大幅强化的新型Kinect，这次游戏能识别更精确的动作，从而提供更有意思的玩法。游戏收录了原版游戏的全部内容，又加上了5种全新的模式。此外这次更强调4人同乐的派对玩法，适合过年时叫上亲朋好友一起快乐玩耍。[文：纱迦]

大家来地底探险Z

★★☆☆☆ 动作冒险

多机种 みんなでスペランカーZ | Square Enix | 免费

PS4：3月19日、PSV：5月21日



本作是“《大家来地底探险》系列”的最新作，也是该系列首次登陆次世代平台的作品。玩家在游戏里要做的就是探索地下世界，本作支持在线6人合作，在游戏里还会有各种各样的活动来让玩家们获得各种限定道具。两个机种版本之间支持CrossSave与CrossLoad的存档联动功能。[文：秋沙雨]

Astebreed

★★★☆☆ 射击

PS4 アスタブリード | Playism | 2000日元

3月19日



本作是由souvenir制作的3D弹幕射击游戏，由PC平台移植过来。玩家将要驾驶机甲，与异星文明展开激战。玩家的机体除了普通攻击和锁定射击之外，还可以靠近敌人用剑进行近战。PS4版在PC版的基础上进行了各种调整，包括针对PS4手柄的操作进行优化，调整了关卡的难度和敌人配置等等。[文：宇宙人]

无冬OL

★★★★☆ 在线角色扮演

XOne Neverwinter Online | 完美世界 | 免费

3月31日



原本由PC游戏系列发展而来，《无冬OL》此次以在线多人游戏的形态登陆主机平台，且获得了完美世界的代理得以在国内发行。本作世界观采用了类似于《龙与地下城》的设定，既和前作有着千丝万缕的联系，又不影响新手了解剧情。丰富的角色类型和任务系统保证了游戏的耐玩度，操作方面易于上手，非常值得一试。[文：简子君]

大家的口袋妖怪大乱斗

★★★★☆ 动作

3DS みんなのポケモンスクランブル | Nintendo | 免费

4月8日



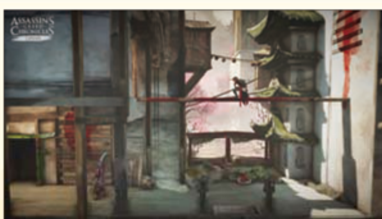
《口袋妖怪》乱斗系列的最新作，以免费下载、道具课金的形式推出。包括《口袋妖怪X・Y》在内的719种精灵悉数登场。玩家要直接操控口袋妖怪发条机器人，通过碰撞攻击和按键来使用技能，玩起来相当爽快。除了多次更新完善了游戏内容之外，本作后来也发售了实体版，完整收录需要课金解锁的内容。[文：初心者]

刺客信条 编年史 中国

★★★☆☆ 动作冒险

多机种 Assassin's Creed Chronicles China | Ubisoft | 78港币

PS4/XOne：4月21日



作为《刺客信条 编年史》三部曲的第一部，《刺客信条 编年史 中国》讲述了中国女刺客“少芸”为了复仇和圣殿骑士战斗的故事。

《刺客信条 编年史》的故事和正篇游戏有着千丝万缕的关联，当然对于众多国内玩家来说，本作最吸引人当然是全中文化的游戏以及其中国风的剧情。“少芸”是《刺客信条Ⅱ》主角艾吉奥・奥迪托雷晚年的学徒之一，曾经只在CG动画短片《刺客信条 余烬》中出现过。身为中国人的她有着和其他刺客截然不同的战斗风格。佩剑、绳剑和藏剑鞋等武器也使她“巾帼不让须眉”。

和正统系列作不同，本作采用了2.5D的中国传统水墨画风格。而比起战斗越来越“爽快”的正统系列作，潜入在本作中显得相当重要，过多的正面冲突只会使玩家自取灭亡。熟练地运用地形与技能可使流程简单不少。[文：三日月]

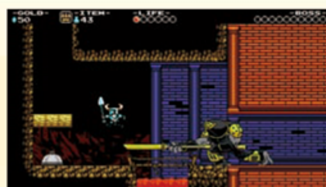


铲子骑士

★★★★☆ 平台动作

多机种 Shovel Knight | Yacht Club Games | 14.99美元

PS4/PS3/PSV：4月21日、XOne：4月29日



本作采用了复古的像素风格来表现游戏，但又不像近年来那些披着像素风格打情怀牌的现代游戏。《铲子骑士》从画面到操作手感再到关卡设计，甚至连世界地图界面都能让玩家感觉自己仿佛回到了几个世代前的游戏世界。至于游戏内容方面，本作对诸多经典名作进行了借鉴，进行杂糅之后创造了一种新奇好玩独特的风格。[文：简子君]

最后生还者 遗弃

★★★★★ 动作冒险

PS4 The Last Of Us Left Behind | SCE | 77港币

5月12日



《最后生还者 遗弃》原本是《最后生还者》于2014年初发售的剧情DLC《遗弃》，但在去年5月作为独立本体再次发售。本作讲述了本篇主人公之一艾莉在乔尔受伤后独自一人去商场寻找药物的故事，在流程不时穿插以前和好友莱利探索旧商场的回忆。本作的流程不长，但却补完了本篇的剧情，玩家也终于知道艾莉伤口的由来以及与此相关的那段快乐而又悲伤的回忆。

由于故事中乔尔受伤的缘故，玩家只能操控艾莉独自一人进行游戏。话虽如此，系统并没有因此发生太大的变化。玩家依然需要利用地形和计谋跟暴徒以及感染者进行战斗，本作中增添了暴徒以及感染者同时存在的场景，利用计谋让他们自相残杀的过程颇有趣味。当然，《遗弃》的亮点还是在于艾莉的回忆部分，玩家可以看到艾莉在本篇中很少展现出的那充满童真的一面。[文：三日月]



荒芜行星 首次登场版

★★★☆☆ 动作

XOne Lifeless Planet: Premier Edition | Stage 2 Studios | 19.99美元

5月13日



这是一款玩法传统的3D动作游戏。玩家扮演一位在外星探索的宇航员，与总部失去了联系，一个人孤独地在荒无人烟的星球上冒险，而他的氧气已经不多了。在神秘女性的指点下他开始探索20个不同的区域环境，其中包括一个被遗弃的俄罗斯据点，最终你将揭开一个惊人的秘密。[文：纱迦]

圣剑传说 玛娜崛起

★★★☆☆ 动作角色扮演

PSV | 圣剑传说 RISE of MANA | Square Enix | 免费 | 5月14日



本作是从安卓和iOS平台移植到PSV的免费游戏(道具课金)。PSV版除了适配实体按键操作之外,也追加了原创的剧情事件。游戏采用了可爱鲜艳的Q版卡通风格。玩家扮演意外合体的两人,在战斗中能够通过“转身系统”来切换天使和恶魔形态,并与同伴“魔宠”一起冒险,挑战巨大的BOSS。[文:初心者]

幻想之轮舞

★★★☆☆ 射击

PS4 | 幻想の轮舞 | Mediascape | 3000日元 | 6月11日



本作是以《东方》系列”为基础进行二次创作的弹幕对战游戏。游戏中收录了灵梦、魔理沙、早苗等9位高人气角色,并且后续还通过DLC增加了射命丸文。游戏以对战为主要模式,支持本地双手柄2人对战以及网络对战。每位角色可以施展6种普通弹幕和3种必杀技弹幕,而且跟“东方”的传统一样,游戏鼓励玩家进行“刷弹”(跟敌人的子弹擦身而过)。通过刷弹才能积蓄到能量使用火力更强的必杀技弹幕。除了用弹幕进行作战之外,还可以靠近对手使用近战攻击,近战攻击也融入了攻防博弈的元素在里面,防守的一方可以预判对手按指令的次数,然后看准时机反击。除此之外,达成一定条件角色还可以发动BOSS模式,进入BOSS模式就会变成类似传统弹幕射击游戏的BOSS战,发动者会作为BOSS,可以在无敌状态下施展各种强力的弹幕,而挑战者只能撑过限定时间或者将BOSS打倒。[文:宇宙人]



不可思议的幻想乡 欲望之塔

★★☆☆☆ 角色扮演

PSV | 不思议の幻想乡 -THE TOWER OF DESIRE- | Mediascape | 4968日元 | 6月25日



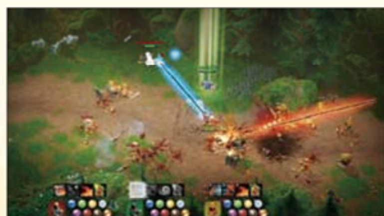
本作是《东方》系列”二次创作的同人游戏,这个系列自2009年首次在冬季CM展上发售以来,至今推出的续作和相关作品已经多达15作!这次的PSV版是基于《不可思议的幻想乡3加强版》进行移植的。本作的系统是一款比较传统的即时迷宫RPG,玩家将会扮演主人公博丽灵梦与她的伙伴们在随机生成的迷宫中冒险,解决异变。游戏中的装备武器可以通过合成来不断强化,而且还有超过一千种道具制作菜单,可以随时随地制作各种实用的道具。本作在原版的基础上进行了各种改良,比如针对PSV重新设计了游戏界面,调整了游戏难度,并且增加了茨木华扇和灵乌路空两位新同伴,还追加了大量新剧情。另外,本作最“黑科技”的特色在于可以从PC版的游戏存档中把里面的道具继承过来。得益于此,在PC版中已经砸了数百小时的玩家一开始就能获得那些千辛万苦做好的道具,不用重复劳动了。[文:宇宙人]



魔能2

★★★★★ 动作角色扮演

PS4 | Magicka 2 | Paradox Interactive | 14.99美元 | 5月26日



“《魔能》系列”首作最初在PC平台发售后,获得了玩家的极大认可,看到作品潜力的索尼很快和发行商达成合作将其带到了主机平台。借助次时代主机的机能进化,《魔能2》的画面有了翻天覆地的进步,无论角色建模的质感、场景贴图的细节还是使用魔法时的特效都有着出色的表现。操作方面,结合主机的手柄特性,制作组很好地将系列原有的键鼠操作改变为手柄操作,主机玩家可以很快掌握操控游戏的要领。游戏内容上,有了前作的经验,本作中游戏关卡变得更为有趣,许多彩蛋和互动要素的设计都十分出彩。搭配游戏中种类繁多的武器、法杖和角色魔法袍的特殊效果,玩家可以使用不同的方式尝试挑战游戏。在主线剧情之外,本作还为玩家提供了生存模式和挑战模式的特殊关卡。系列多人游戏的欢乐核心依旧,互相陷害配合的玩法实在令人着迷。[文:简子君]



Deemo 最终演奏

★★★★☆ 音乐

PSV | Deemo 最终演奏 | Rayark | 116港币 | 6月24日



由台湾厂商Rayark出品的音乐游戏《Deemo》在移动平台上大获好评,而专为PSV平台打造的《Deemo 最终演奏》也在2015年推出。游戏在移动版的基础上追加了全新的后日谈剧情,以及多首由知名音乐人创作的新曲目,而斗琴与合奏两种联机模式也进一步拓展了游戏的玩法,为玩家呈现出一个完整的音乐世界。[文:哪尼]

火箭联盟

★★★★★ 体育

PS4 | Rocket League | Psyonix | 19.99美元 | 7月7日



在2015年TGA上被评选为最佳独立游戏的《火箭联盟》是由独立开发商Psyonix开发的一款休闲游戏,游戏融合了车辆竞速以及足球竞技的游戏元素,采用虚幻引擎3制作的本作在物理表现以及画面光影上表现出色,火爆程度十足。在游戏中,玩家需要在每一场5分钟、4对4的比赛中,尽力控制车辆将场景中央的球体“踢”到对手的球门内,这个过程中场景会变得异常混乱,玩家需要依靠风骚的走位躲开对手的躲避对手的防守,而车辆碰撞间又极具快感,使得整体体验非常爽快。通过进一步游玩,玩家可以解锁各种车辆并对外观进行自定义,遗憾的是不同的车辆仅有外观的差异,性能上并没有太大的区别。值得一提的是,虽然目前本作只有PS4版,但本作的XOne版本预定将于2016年2月推出,其中还将包含微软平台的独占要素,比如《战争机器》以及《光环》系列的主题车辆皮肤。[文:伽蓝]



机动战士高达 战斗堡垒

★☆☆☆☆ 策略

PSV 机动战士ガンダム バトルフォ-トレス | BNEI | 免费
7月15日



本作是一款"高达"题材的策略类游戏，玩家在游戏中不是操作高达，而是作为指挥官，指挥自己的高达部队去攻打敌人的要塞。玩家可以在单机模式中完成各种任务，获得高达和驾驶员增强自己的部队，之后可以使用各种资源来加强自己的基地。之后可以通过网络与其他玩家对战，获得更加强力的机体。[文 :宇宙人]

国王密令

★★★☆☆ 动作冒险

多机种 King's Quest | Sierra | 19.99美元
PS3/PS4/X360/XOne：7月28日



国王密令是 Sierra 制作发行的一款动作冒险游戏，游戏故事讲述的形式相当特别，以已是白发苍苍的国王的视点，为孙女娓娓道来年轻时冒险故事的方式展开。游戏的制作精良，游戏的有丰富的解谜以及探索元素。游戏预定先后推出五章讲述这一个完整的故事，截止到现在已经推出了故事的前两章。[文 :伽蓝]

超越视界

★★★☆☆ 动作冒险

多机种 Beyond Eyes | Tiger & Squid | 14.99美元
XOne：8月4日、PS4：9月8日

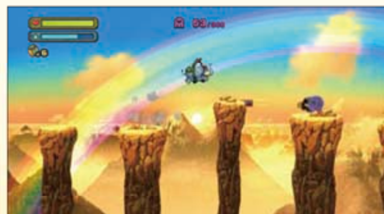


玩家控制的小女孩 Rae 曾因一场火灾意外失明，之后她只能凭借记忆、声音和味道去感知周遭的世界，并因此开始害怕吵闹的声音和公共场所，为寻找心爱的猫咪她才得以鼓起勇气，踏上了一场奇妙的旅程。游戏中的场景等元素会如水彩般慢慢渲染开来，一路上 Rae 那用心所呈现的世界绝对会给玩家带来不一样的体验，而结局也同样感人至深。[文 :梦叶]

猛象突击

★★★★☆ 平台动作

多机种 Tembo the Badass Elephant | SEGA | 14.99美元
PS4/XOne：7月21日



《猛象突击》的操作简单，关卡设计简洁又不失难度和乐趣，属于一款十分传统的跑跳类平台动作游戏。游戏中制作组出色地将大象的重量感和奔跑时的速度感结合在一起，攻击和跳跃时一些细微的画面细节，既夸张地表现了大象生猛的张力，也透漏出一丝丝蠢萌的感觉。其实从游戏的开场动画开始，幽默的美漫风格演出就已经奠定了轻松欢乐的基调，鲜亮的画面和丰富的色彩表现更是为游戏增添了一份活泼。BOSS 的造型虽然坚守了硬派风格，不过实际战斗中因为攻击手段过于单调，几次照面后玩家就可以轻松将其击垮。因为本作几乎没有对白，剧情也以插画方式表现，虽然没有中文版本却不影响玩家的游戏体验，加之其轻松的游戏环境和较低的奖杯 / 成就难度，十分值得一试。不过最后必须说一下，相比游戏整体的制作精良，本作除了剧情模式外没有其他可以重复挑战的内容，这一点难免令人失望。[文 :筒子君]



众往归所

★★★★☆ 冒险

PS4 Everybody's Gone to the Rapture | SCE | 155港币
8月11日



本作由游戏风格独特的 The Chinese Room 制作。和他们的大部分游戏一样，虽然"互动"方面稍微欠缺，但本作有着出色的剧情、精美的画面以及动听的音乐。出色的游戏氛围配合全中文化的剧情，即使是国内玩家也能融入其中。[文 :三日月]

丧尸

★★☆☆☆ 主视角射击

多机种 ZOMBI | Ubisoft | 19.99美元
PS4\XOne：8月18日



本作是当年 Wii U 首发游戏《丧尸 U》的移植版。由于没有了 Wii U 平板控制器的那些特性，本作变成了一款比较平庸的游戏，和 Wii U 版相比画面也进步不大。冒险的舞台是伦敦，整个城市被毒雾笼罩，大部分人都变成了丧尸。玩家扮演的幸存者要想方设法从丧尸的手中逃脱。[文 :纱迦]

神之浩劫

★★★★☆ 动作

XOne Smite | Hi-Rez | 免费
8月19日



本作是移植自 PC 平台的人气作品，玩家要控制来自不同神话的半神，展开 5 对 5 的激烈对战。游戏中可操作角色阵容空前强大，从中国神话的孙悟空到希腊神话的宙斯，甚至连印度和玛雅神话中的角色都有登场。游戏中的技能效果十分炫目，操作也针对手柄进行了优化，由于加强了动作要素因此更加考验玩家的操作和团队配合。[文 :梦叶]

高达 战斗行动NEXT

★☆☆☆☆ 动作

多机种 ガンダムバトルオペレーションNEXT | BNEI | 免费
PS4/PS3：8月27日



本作是一款"高达"改编在线网络对战游戏，游戏采用了 F2P 的模式，玩家可以通过网络跟其他玩家进行 5 对 5 的团队战斗，战斗采用抢点数的系统。完成战斗后会根据成绩能获得各种开发点数和素材，用于制作更强的机体和部件。战斗的时候还会随机有第三方势力驾驶大型 MS 乱入，此时会临时休战并且一起合作对抗强敌。[文 :宇宙人]

里奥的财富

★★★★☆ 平台动作

多机种 Leo's Fortune | 1337 & Senri LLC | 47元港币
PS4：9月8日、XOne：9月11日

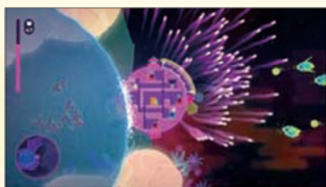


《里奥的财富》是一款高难度的平台动作游戏。游戏中玩家要追捕偷走你金币的小偷，而在路上有众多阴险的陷阱和烧脑的物理谜题等着你去征服。游戏之前推出过移动版，改为主机版后画面毫不逊色，操作更加便捷。游戏中共收录了 24 个关卡，冒险舞台从森林、沙漠到城市、雪山，变化多样。[文 :纱迦]

爱的使者在危险时空

★★★★☆ 射击

XOne | Lovers in a Dangerous Spacetime | Asteroid Base Inc. | 14.99美元 | 9月9日

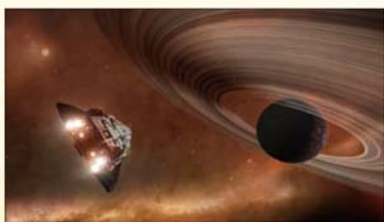


一款玩法新颖的2D射击游戏，支持双人合作。玩家要控制一个巨大的太空船去探索色彩缤纷的星系。太空船上设备众多，例如炮塔、激光发射器、防护罩、推进器，在遇到强敌时需要两名玩家眼疾手快地进行配合。游戏采用随机关卡设计，每次游戏都不一样。还加入了升级要素，可以用宝石来强化飞船。[文:纱迦]

精英 危机四伏

★★★★☆ 动作

XOne | Elite: Dangerous | Frontier Developments | 37.49美元 | 10月6日



这是一款结合了战斗和贸易模拟的多人在线游戏。游戏开发时间超过十年，最终通过众筹方式才得以完成，但也付出了没有离线模式等代价。游戏以公元3301年的太空冒险为背景，号称是以1：1的规模重现了银河系，里面有4000亿个星球。游戏中提供了大量角色供玩家扮演，可以体验多种不同的玩法，例如宇宙海盗、商人、走私犯、赏金猎手，乐趣十足。游戏的画面、音效、操作、UI都具有不错的水平，在宇宙中飞行时有着良好的视行差。玩家可以驾驶各种飞船降落在不同的星球上，游戏中出现的星球种类繁多，全部按照天文学理论构建。玩家甚至可以飞到人类殖民范围的500光年之外的无人星空，通过扫描陌生的星系来赚取报酬。如果能首次发现某个天体，该天体旁边会永久显示你的游戏ID，让所有联机的人都能看到。尽管游戏缺乏有特色的任务和故事，但作为一款在线游戏来说已经殊为不易。[文:纱迦]



骑士小队

★★★★☆ 动作

XOne | Knight Squad | Chainsawesome Games | 14.99美元 | 11月16日



《骑士小队》是一款供最大8名玩家游玩的对战游戏。玩家和好友在2D竞技场里展开厮杀，这里没有多余的友情，只有各种坑爹。游戏提供了多种玩法，武器方面虽然是中世纪欧洲风格，但也有激光枪、转轮机炮等现代武器，打起来十分热闹。本作曾是金会员11月的免费游戏。[文:纱迦]

巫剑神威控

★★★☆☆ 动作

多机种 | 巫剑神威控 | Playism | 1200日元 | PS4/XOne：11月20日



本作是由同人社团Zenith Blue开发的原创3D动作游戏，主人公是拥有用武技斩妖除魔能力的少女——壬佐，她为了追杀被魔剑迷惑的同门好友铃华而展开战斗。游戏中主人公可以使用格斗、斩击和蓄力攻击进行战斗。斩击可以消耗刀刃槽提升伤害，攻击能给敌人造成出血状态，并且在收刀之后造成追加伤害。[文:宇宙人]

瘟疫公司 进化

★★★★☆ 策略

XOne | Plague Inc: Evolved | Ndemic Creations | 14.99美元 | 9月18日



本作原为手机游戏，玩法十分特别。玩家要将一种病原体散布到世界各地，通过制造一场超级瘟疫来将全世界人类全部消灭。游戏中收录了数量繁多的病原体，各地发达程度不同，传染的效率也有高下之别。各国政府也会用尽各种手段来扑灭瘟疫，玩家要根据情况来适时调整病原体的传染性和抵抗力。[文:纱迦]

星之海洋2 二次进化

★★★☆☆ 角色扮演

多机种 | Star Ocean 2　セカンドエヴォリューション | Square Enix | 2100日元 | PS4/PS3/PSV：10月28日

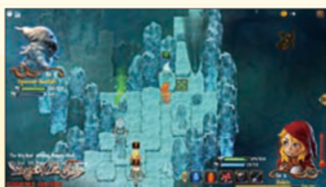


本作是以知名RPG系列《星之海洋》系列"的第二作的重制版——《星之海洋2 二次进化》为基础，再次高清化后的移植作品。本作在各方面保持原汁原味，系统方面并未有所改动，不过对OP曲目进行了重新录制，并提高了部分BGM的品质。游戏对应了奖杯功能，并提供了能能够使游戏难度得到降低的付费DLC内容。[文:乙太]

龙翅汤

★★☆☆☆ 角色扮演

多机种 | Dragon Fin Soup | Grimm Bros | 19.99美元 | PS4/PS3/PSV：11月3日

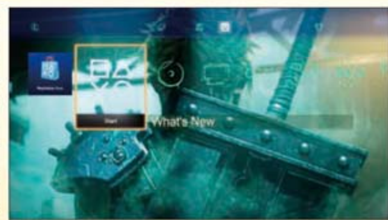


本作是一款美术风格独特的迷宫类RPG游戏，游戏拥有复古的玩法，玩家可以在俯视角的回合制游戏中，控制角色的移动和战斗。游戏共有两个模式可供游玩，分别是以红罗宾为主角的故事模式，以及完全抛弃剧情，让玩家能够挑战极限的生存模式。如果你是喜爱复古RPG的情怀玩家。，本作绝对值得一玩。[文:乙太]

最终幻想Ⅶ

★★★☆☆ 角色扮演

PS4 | Final Fantasy Ⅶ | Square Enix | 113港币 | 12月6日



此次登陆PS4平台的《最终幻想Ⅶ》是原汁原味的PC移植版，在原有基础上强化了贴图和分辨率，画面更为清晰，并且系统自带官方金手指，只要按下手柄的L3键和R3键，玩家就可选择性开启三倍加速、不伤血且极限技全满以及不遇敌三种状态。此外，SE还为本作制作了一套奖杯，由于有官方金手指的协助，使得白金难度非常低，基本只需要25小时左右就可一周目达到白金目的，实属奖杯神作。诚然，此次《FF Ⅶ》会以下载游戏的形式登陆PS4，无非就是想借着《最终幻想Ⅶ重制版》公布的东风再赚一笔，而为了能让玩家们觉得这笔钱花得物超所值，SE还特意制作了一个《FF Ⅶ R》的PS4主题，玩家只要购买了游戏即可免费获得。该主题的背景图为高清米德加远景和克劳德的背影，使用的音乐是艾莉丝的主旋律，选择功能时则为《FF Ⅶ》的指令音，每个细节都直戳粉丝们的软肋，不少玩家戏称SE此举分明就是"买主题送游戏"。[文:八重樱]



2015 游戏大盘点

在游戏界以往的这几年，我们回首，往往看到的只有精彩和激动，还有一再延续的辉煌。不过 2014 年打破了这个惯例，把我们带入到了一个游戏的新世代，两台全新次世代主机的诞生为游戏界注入了全新的生命力，也为我们带来了崭新的游戏体验。然而那是转变的一年，新旧交替的磨合仍然四处可见，厂商们也往往并没有完全把重心转移到次世代身上，许多作品仍然横跨在新老世代的界限上，并没有放开自身的步伐。而随着时间推移到刚刚过去的 2015 年，次世代才终于步入了成熟期。我们在今年玩到了无数专门为次世代而设的作品，我们体验到了次世代品质的画面表现，我们感受到了次世代级别开放世界的辽阔，我们也认识到了次世代联机理念的变革，但更重要的是，我们终于能在心中描绘出次世代日后的蓝图和发展的方向。VR、AR、云游戏都在不远不近的距离向着我们招手，等待着在游戏领域发光发热的一天，所以当我们盘点过去，其中的点点滴滴，都让我们对未来有着更迫切的期待。

文 UCG 全体编辑　统筹 稀饭　美编 心の永恒

十大新闻

◆一代伟人岩田聪去世



2015年7月11日，任天堂前社长岩田聪因胆管肿瘤复发不治逝世，享年55岁。当任天堂官网在13日发布官方讣告后，业界人士无不为之感到震惊和惋惜。此前岩田聪曾在2014年6月末缺席股东大会，原因正是患病接受了肿瘤切除手术。然而经过短暂的休养，在同年8月他就出现在新一期任天堂直面会上。尽管岩田聪多次强调自己的身体正在逐步康复甚至比患病前还健康，但之后他每次公开露面，显然已是日渐消瘦。岩田聪自2002年6月担任任天堂社长，期间任天堂推出的NDS和Wii两台革命性主机为业界带来了触摸和体感游戏的新风潮，将公司带入又一个巅峰时期。岩田聪生前致力于"扩大游戏人口"，对于游戏产品和游戏开发的热爱更是透过其亲力亲为的直面会宣传和社长讯等方式，直接传达给了每位任天堂粉丝。近年来他又为任天堂的新变革进行布局，却在蓄势待发的关键时刻不幸离开了人世，令人遗憾。

◆任天堂正式进军手游行业

2015年3月17日，任天堂举办发布会正式宣布与日本知名电子网络服务公司DeNA展开合作，共同面向全球发展移动端游戏业务。双方互换股总额220亿日元，DeNA以10%的股份换取任天堂1.24%的股份，任天堂也以此成为了DeNA的第二大股东。同时，任天堂也公布了他们的新概念游戏主机平台——代号"NX"，



同时宣布将会推出移动端游戏，将传统游戏与移动端设备的优点相结合，并充分利用任天堂旗下游戏的品牌优势，针对智能手机等移动平台设备推出优质的游戏作品，双方将共同负责开发和运营，而任天堂则会对游戏品质进行严格的掌控。

前任任天堂总裁兼CEO岩田聪，在之后接受《时代周刊》的采访时也提到，在移动端平台推出的将不会是简单的移植作品，而是有针对性地创造全新的游戏，而具体的收费方式等相关策略，也会根据不同的作品和情况采用最合适的方式来解决。

◆Oculus VR主题发布会万众瞩目

美国时间6月11日，Oculus VR在旧金山举办了Step into the Rift发布会，这款VR设备代表性作品的主题基调发布会上虽然并没有公布Oculus VR的准确发售日，却也为观众们带来了不少值得回味的内容。其中之一是公布了Oculus Rif的标准套装，当中最引人注目的除了VR设备本体，还有一个Xbox One手柄。考虑到Oculus VR需要借助PC来进行使用，和Windows系统的经营者微软进行深度合作也是理所当然的事情。不过同时Oculus VR也有自身的一套操作设备，那就是在发布会上公布的Oculus touch，使用分离的方式把操作分别交给了玩家的左右手，相信在使用体验上会有着过人之处。



同时发布会上也公布了大量Oculus Rif的游戏作品，并宣布其将会在2016年第一季度推出。

◆众多游戏巨头进军电子竞技

2015年，随着观众数以及奖金数的规模越来越大，电子竞技的热潮在全球持续升温。在此环境下，众多游戏业巨头纷纷把目光投向了这门大生意。2015年10月23日，动视暴雪宣布将建立电子竞技事业部门，前ESPN和NFL网络CEO史提夫伯・恩斯坦担任该部门的总裁。美国游戏业巨头EA也有所行动，2015年12月10日，EA首席执行官安德鲁・威尔森宣布将成立名为CGD的EA电子竞技部门，该部门将于2016年3月31日正式开始运营，EA首席运营官彼得・摩尔将出任该部门的最高管理者。而随着《光环5》的推出，微软也向电子竞技迈开了脚步，2015年11月5日，《光环5》开发团队343 Industires宣布，将于2015年12月至2016年3月在全世界各地开展"《光环》全球冠军赛"，比赛的奖金总额将为150万美元。



◆Xbox One的"游戏史上最大更新"

2015 年 11 月 12 日,Xbox One 迎来了一次大型更新,其规模之大、新增功能之多,在主机游戏史上堪称罕见。Xbox One 自问世以来,一直通过各种渠道倾听玩家意见,月月都有新变化。而这次更新主要分为两个方面,一是与 Windows 10 功能的整合。不光是界面风格相似,还对游戏应用和社交功能进行了优化。玩家可以通过 Windows 10 设备来使用 Xbox One 的常用功能,而 Xbox One 的游戏画面也可以通过局域网串流输出到 Windows 10 设备。另一个大的功能就是向下兼容 X360 游戏。此功能免费向所有玩家开放,更新之后玩家即可在 Xbox One 上游玩自己拥有的 X360 游戏,无论是实体还是下载。首批支持此功能的游戏达到了 104 款,每月都会不断增加。此次更新让 Xbox One 的魅力大增,难怪微软敢于声称是"游戏史上最大"。



◆Konami收缩主机游戏业务



经常留意业界消息的玩家不难发现,去年但凡与 Konami 沾边的新闻,基本都不是什么好事。而在去年年中,新任 Konami 社长早川英树更在媒体采访中直言全社将集中精力转战移动平台,一时间让主机玩家一片哗然,不少玩家开始声讨手握大量经典 IP 的 Konami。也许是因为眼看事态不妙,Konami 的公关部门开始出面为此前社长的言论道歉,并表示 Konami 将会继续支持包括主机游戏在内的多平台开发。但是,近年由于 Konami 及时调整经营方向并转投移动游戏领域,其经营业绩连年递增,利润率更是逐年递增,特别是《龙之收藏》的巨大成功更加坚定了 Konami 贯彻社交游戏之路的决心。加上小岛秀夫与 Konami 的闹剧,可以预见 Konami 社内收缩主机游戏业务,转投移动游戏已是大势所趋,而众多经典 IP 将何去何从,就只有让时间告诉我们了。

◆PlayStation国行正式发售



2015 年 3 月 20 日,国行版 PlayStation 4 和 PlayStation Vita 顺利在中国大陆地区发售。这是自 PS2 国行发售之后相隔 11 年,PlayStation 重返中国市场的历史时刻。虽然原本在 1 月 11 日的发售计划因为各种原因而不得不延期,但最终并未让广大中国玩家等待太久。与此同时,中国区域的 PSN 服务也正式开通。至于玩家们比较关心的游戏和地区服务问题,最终情况是 PS4 和 PSV 都可以运行海外版的游戏,并且与海外的账号加好友和联机,但是正常情况下无法登陆海外账号和访问海外商店。

首发的游戏阵容有 11 款作品,其中 8 款为实体版游戏,3 款是数字版专属游戏。游戏售价也是从 199 人民币到 299 人民币不等。随后在 2015 年内还有大量佳作通过了审批登陆国行,而且《重力异想世界 重制版》还实现了国行版与全球同步发售的先例,首次打破了国行游戏难以同步的局面。

◆中国游戏业销售总额世界第一

在 2015 年 12 月 14 日于中国海南博鳌亚洲论坛国际会议中心举办的"中国游戏产业年会"上,大会通过《2015 年中国游戏产业报告》公布了本年度国内相关产业数据。其中我国游戏市场实际销售收入已经达到惊人的 1407 亿元(其中包括网页游戏、社交游戏、移动游戏、客户端游戏、电视游戏等),这个数字相比去年同比增幅达到 22.9%。而整体规模增幅更是达到了 2010 年产业规模的 4.35 倍。同时令人欣喜的是,仅国内上市游戏相关公司,其市值已达 47605.84 亿元的规模,可以明显看到目前游戏产业在国内的迅猛发展。



同时今年内,我国游戏用户数量达到 5.34 亿人,同比增长 3.3%。虽然整体数据已经十分庞大,不过电视游戏在国内的处境稍显尴尬,对比产业内网络游戏近千亿的收益,我国在统计内的电视游戏市场实际销售收入仅为 2.2 亿元人民币。

◆国产主机纷纷出击

由于国行主机的解禁,加之我国游戏市场的迅猛发展,国内厂商似乎看到了全新的发展方向。由闪美娱乐科技研发,使用 Steam OS 为基础打造的"芒果玩 +"主机,公布后引起了业内的广泛关注,也算走出了国产主机的重要一步。目前此主机仍在其官网进行预订,定价 3699 元人民币,而自主机开放预订至今已有 3627 位玩家付款。继"芒果玩 +"之后,王峰(前金山副总)则为玩家们带来了名为"斧子"的主机概念,试图以安卓系统研发主机进军市场,不过相比"芒果玩 +"的近在咫尺,目前"斧子"主机尚未有详细参数公开。

对比以上两部国产游戏主机,年内还有一款名为"坦克"的游戏主机通过网络途径向广大玩家群体发起众筹活动。不过因为这台主机外观上简直与 PS4 一模一样,而手柄又几乎照搬 XOne,所以在玩家反响上,出现了不少负面评价。



◆Steam支持人民币结算



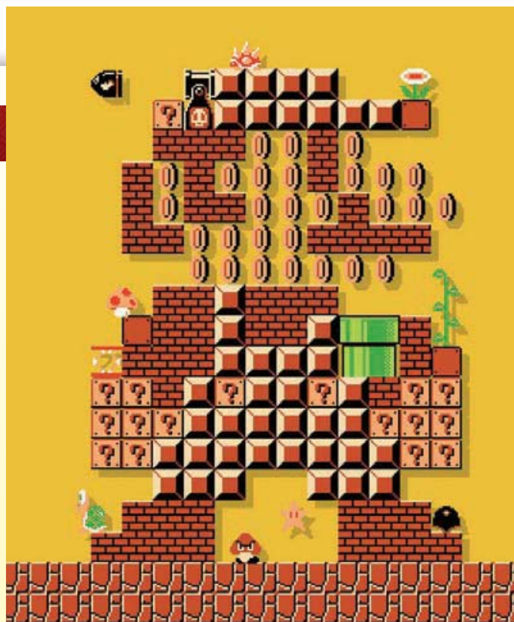
游戏平台 Steam 于 2015 年 11 月 4 日开启新货币结算,其中包括了人民币。然而和之前大部分人想象中的"Steam 将会把美元和人民币的汇率固定在 1 :5"不同,Steam 国区的定价却是走更加"亲民"的路线。支持人民币结算当天不少玩家惊喜地发现,国区 Steam 不少游戏的定价对比美区便宜了不少。不少大作诸如《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》以及《辐射 4》的售价仅仅为美区价格的一半左右,部分游戏甚至只需几元便能购买得到。这意味着从此之后玩家可以更加方便地通过银联信用卡或者支付宝来进行购买正版游戏,不过国区购买的游戏不能通过礼物形式跨区赠送,部分游戏也可能不会在 Steam 上架或者同步上架。然而即便如此,Steam 支持人民币结算对于国内玩家来说依然是个好消息。

十大数字

◆1200万套

作为欧美玩家万众期待的现象级大作之一，《辐射 4》的首日出货量达到了 1200 万，销售额为 7.5 亿美元。作为 Bethesda “五年磨一剑”的“《辐射》系列”最新作，在发售初期本作虽然被不断曝出问题，但这依然没有消减玩家们的热情。除了惊人的首日出货量之外，本作同时也是 2015 年预订量最大的游戏，其中限定版“《辐射 4》Pip-Boy 版”也是游戏历史上卖得最快的游戏限定版。除了销量之外，本作同时打破了 Steam 上之前由《横行霸道Ⅴ》保持的非 Valve 本社游戏最高同时在线人数以及网络直播平台 Twitch 上 2015 年内发售游戏的最高直播观看人数纪录。凭着这股热潮，主机版本的《辐射 4》2015 年全球总销量达到了喜人的 700 万套。





◆100万个

在《超级马里奥兄弟》30 周年纪念作：Wii U 的平台动作游戏《超级马里奥制造》中，任天堂第一次将 2D 马里奥的游戏关卡完全交给了玩家，让人们自由地创作和分享。本作在发售一周后，玩家投稿的自制关卡数量就突破了 100 万个，平均每天有超过 14 万个关卡被制造出来。游戏发售三周时，就在全世界卖出了超过 100 万套，关卡数量翻了一倍，达到了 220 万个。除了关卡设计师，用户群体之中的“玩家”也非常活跃，三周时间内这些关卡就被玩了 7500 万次以上。相当于连续不断地平均每秒钟进关卡玩 40 次。而自从 1985 年初代《超级马里奥兄弟》发售以来，这个系列作品累计销量已经超过了 3 亿 1000 万套。正如美国任天堂的总裁雷吉所言，这是一个“让马里奥粉丝们期待了 30 年的游戏”。看来在 30 周岁的节点，水管工正值壮年，继续创造着游戏界的惊人奇迹。

◆520分钟

这是《莎木Ⅲ》达成众筹目标所用的时间。十多年来，每逢 E3 和 TGS，一定会有《莎木》复活的传闻。而在 2015 年的索尼 E3 展前发布会上，传闻居然变成了现实，《莎木Ⅲ》以众筹方式奇迹般地出现在全球玩家面前。发布会上，铃木裕走上台前，向万千玩家发出了“《莎木》的命运掌握在你手中”的呼吁，同时《莎木Ⅲ》在 Kickstarter 的众筹计划正式推出。《莎木Ⅲ》原本计划在 31 天内筹到 200 万美元即可立项，然而仅仅过了 8 小时 40 分钟这一目标就已达成。吉尼斯世界纪录以【最短时间内筹到 100 万美元的电子游戏】这一称号认证了这一成绩。《莎木Ⅲ》最终共筹得了 633 万 3295 美元的金额。顺带一提的是，《莎木》曾以 70 亿日元的开发成本，作为【开发成本最高的游戏】被载入《吉尼斯世界纪录大全》，一直到《横行霸道Ⅳ》才被打破。



◆13,287,095次



2015 年的 E3 发布会可谓是惊喜连连，其中最大的惊喜自然莫过于《最终幻想Ⅶ》将于 PS4 平台高清重制。发布会结束后不久，PlayStation 的官方账号便将《FF Ⅶ R》的这段影像上传至视频网站 YouTube 上供玩家们膜拜，截止到笔者发稿时为止（2016 年 1 月 8 日），这段影像已经被点击了 13,287,095 次，并获得了 116,244 个赞，评论也多达 22,267 条。而在 2015 年 12 月 10 日 YouTube 公布的年度人气最高十大游戏视频中，《FF Ⅶ R》E3 预告片也获得了第十名的成绩。对于一款高清重制游戏的宣传影像，能取得如此效果实属罕见，不过站在老粉丝的角度来看，也不难理解，毕竟每一次点击的背后，都是一份梦想成真的喜悦。正如影像最说的那样：“At last the promise has been made”。

◆3590万台

虽然缺少独占游戏的支持，但在 2015 年的圣诞假期期间，PS4 主机还是卖出了超过 570 万台。这也使得 PS4 的全球总销量截止至 2016 年 1 月 3 日达到了惊人的 3590 万台。“3590 万”到底是个什么概念呢？这个数字比 Xbox One（1920 万，截止至 2015 年 12 月 25 日）和 WiiU（1240 万，截止至 2015 年 12 月 25 日）的总销量加起来还要多。PS4 同时也以 1630 万台的成绩成为了 2015 年全球销量最高的游戏主机。除了主机销量喜人之外，在短短过去几个月内，PS4 的实体版和数字版游戏的合共销量也达到了 3500 万套，而且 PS Plus 用户的数量也比 2014 年年末相比增加了 60%。随着 2016 年更多 PS4 独占游戏的到来，就让我们期待索尼能在 2016 年再次给玩家们带来惊喜吧。



◆950万人

2015 年 10 月 8 日，EA 正式开启了《星球大战 战场前线》的大型 BETA 测试活动。根据最终官方统计数据显示，此次为期 5 天（原定于 12 日截止，后官方宣布延长一天）的 BETA 测试活动中，包括 PS4、Xbox One 以及 PC 平台在内共有超过 950 万人参加，这一数字也使得本次活动成为了了 EA 历史上规模最大 BETA 测试。



如此规模的参与人数同样也创造了不少惊人的纪录，据统计本次 BETA 测试期间所有玩家的总游戏时间达到了 160 万分钟，这相当于将《星球大战》旧三部曲看 420 万次！有 600 万名玩家达到了 BETA 测试的满级（5 级）并解锁了喷射背包。游戏中玩家化身为黑武士达斯·维达的次数为 5,938,148 次，而被其经典招式原力锁喉击杀的敌人数达到了 1,379,319 人。

◆1/200台

原型不到 200 台，现存仅 1 台，这是目前 Play Station 主机的存世数量。请注意这是 Play Station，不是 PlayStation。当年索尼进入游戏业时，选择和任天堂合作开发的 CD-ROM 游戏机，也就是 Play Station。但之后任天堂察觉到索尼对游戏业的野心之后选择了中止计划，于是这台主机仅生产了不到 200 台便消失于历史长河中。其中大部分主机均已被销毁，而 2015 年 7 月，一位玩家从其父亲任职的公司倒闭清算时留下的杂物中发现一台 Play Station，当他将其照片公布到网上之后，立刻引发了关注。这台主机整合了 SFC



主机和 SFC-CD 外设，可以直接运行 SFC 卡带，也可以运行专用光盘，原定以索尼品牌推出。此次合作的破裂导致索尼最终独立参战，为全球玩家带来了 PlayStation 这个品牌。

◆50万美金

2015 年 5 月 11 日，被誉为《恶魔城》之父”的五十岚孝司（又名为 IGA）开始在网站 Kickstarter 上为自己离开 Konami 之后的第一款游戏《血罪 夜之仪式》向玩家们进行众筹。该众筹计划制定了一系列目标，众筹到的金额越多，就可以解锁更多的游戏内容。

此次众筹活动得到了玩家们的大力支持，项目启动后仅仅用了 3.5 个小时，就已实现 50 万美金的众筹目标，这也令《血罪 夜之仪式》成为了 Kickstarter 上最快达到众筹目标的游戏。



2015 年 6 月 13 日，《血罪 夜之仪式》的众筹项目正式结束，总共筹得资金 554 万美金，超过 65000 名玩家慷慨解囊。值得一提的是，距离众筹结束还有一天的时候，项目增加了“捐赠 250 美金即可获得一张天野喜孝绘制的海报”这一选项，再度令死忠玩家们纷纷献上钱包，24 小时内又为本作贡献了 100 万美金。

◆50万用户



要高于 XOne 主机。而在这个成绩中，由于 PS4 主机实际上是在今年 3 月才正式开始销售，截至年底实际上只有八个月的时间。而其月销量已经达到了近六万台的成绩，如果算上水货主机的话，国内 PS4 主机的销售情况甚至要超过日本本土。

在“2015 家庭游戏开发者大会”上，上海东方明珠新媒体股份有限公司董事凌钢的演讲中，对今年一年来国行主机的发展情况及成绩进行了总结。目前我国国行市场，双平台主机合计销量已达五十万，不过由于索尼在国内的品牌认知度较高，这个合计数字中，PS4 的销量

在肯定了 2015 年成果的同时，国行主机也制订了新一年的业绩目标——双平台争取达到百万用户，游戏过审数量也要力争破百(今年内过审软件共计 50 余款)。这个目标相比今年的销量翻了一倍，不过对于国行主机目前的势头来说，只要游戏阵容可以跟得上，似乎也有实现的可能性。

◆10000名选手

EVO 大赛全名 Evolution Championship Series，是北美一年一度的格斗游戏比赛，在日本的斗剧宣布终止举办后，EVO 已经成为格斗游戏爱好者眼中世界最高规格的格斗游戏比赛。EVO 2015 包含表演项目《铁拳 7》在内一共设有了 9 个游戏项目的比赛，共吸引超过 10000 名格斗游戏选手报名参加。其中最受欢迎的当属《终极街头霸王Ⅳ》，由于冠军选手可以直接获得 Capcom 杯的资格，因此这个项目的比赛异常激烈，光这一个项目的参赛人数就多达 2227 人，决赛更是吸引了超过 25 万人次观看，打破了之前的最高纪录。如此之高的观众参与度正是让格斗游戏再次焕发出生机的一个重要组成部分，从逐年打破纪录的 EVO 参赛人数以及观看比赛人数中我们可以预见，格斗游戏已然成为当今电子竞技的一个主流项目。



十大人物

警告：此部分内容包含剧透！

◆杰洛特

■来自：巫师3 狂猎



把他放在一个传统的RPG故事里，白狼杰洛特要不就是个传说中的剑圣之类的神乎其神的人物，要不就是反派旗下的头号打手，任何玩家都可以在他身上找到几十个唯美标准之下的罪状，例如一头白发还配着一张四处是皱纹的脸，一双完全可以三更半夜用来吓人的猫眼和左眼上那道触目惊心的刀疤，或许低沉而带着理性味道的嗓音算是他身上为数不多的加分点。而就是这么一位“丑大叔”的冒险故事，在2015年征服了无数的玩家，当我们操纵着他行走在北方诸国，寻找他那有着上古血脉的养女时，我们便化身为这位猎魔人，行侠仗义或是偷鸡摸狗，斩妖屠魔或是拈花惹草，他的人格魅力也随着我们的一次次选择而得以呈现。而且在这一次的《巫师3 狂猎》中，昆特牌的加入更是为这个角色注入了人性化的特征，也让他变得更令人难忘。



◆毒蛇

■来自：潜龙谍影V 幻痛

《潜龙谍影》系列”的故事，是由一条又一条的“蛇”交织而成的，作为系列终章的《潜龙谍影V幻痛》也不例外。只是，《幻痛》故事的重心不再是蛇与蛇之间的恩怨情仇，只有毒蛇（Venom Snake）一人用复仇来实现自我救赎的旅程。自《原爆点》事件的坠机事故后，毒蛇失去了自己的左臂，并陷入了长达了9年的昏迷之中，逃过死神的掌心得以苏醒后，却发现全世界都想取其性命，突破重重困阻的他随后组建了新的佣兵组织钻石狗，向一切的始作俑者进行复仇。然而复仇过后，他仿佛明白了复仇仅仅是支撑自己行动的一种理由，仅仅为了复仇的复仇是无法真正实现自我救赎的，在这个过程中，他也意识到每个人在这个乱世中所需要扮演的角色，为此他决心依照已经安排好的脚本，追随仰慕之人的脚步一步一步走下去，即使他只能作为一个“幻影（Phantom）”而存在。

◆阿克汉姆骑士

■来自：蝙蝠侠 阿克汉姆骑士



作为“《阿克汉姆》系列”终章中登场的劲敌之一，阿克汉姆骑士身上有着太多蝙蝠侠的影子，也让人禁不住怀疑他的身分以及和蝙蝠侠之间的联系。而随着故事不断发展，阿克汉姆骑士的特点被一点点地暴露，我们的怀疑禁不住变得更深。这就是一个年轻少壮版的蝙蝠侠，身手并没有那么老练，更依赖高科技装备，而且并不打算当个独行侠，而是拥有了一群忠实的手下。当然更重要的还是性格和行事方式显得更毛糙，但又不乏大胆直接。或许也正因为如此，他的身分在真正被揭晓时，才显得不那么突兀。每一个大家庭都总会有那么一两个异类，化身为阿克汉姆骑士的第二代罗宾杰森·托德一再地想要完成自己的复仇，却甚至没有意识到蝙蝠侠在他身上留下的传承和烙印，甚至远远比小丑留下的还要深刻而久远。他或许是2015年度最为悲情的人物，也因此变得更令人印象深刻。

◆幸存者

■来自：辐射4

《辐射》系列”的主角一直在游戏中的存在感略显不足，而《辐射4》的主角“幸存者”（Sole Survivor）却因首次引入语音而变得有血有肉起来。和系列其它几作主角为了“大义”或“复仇”步入废土不一样，Bethseda负责的《辐射3》和《辐射4》中的主角都是为了亲情而开始了自己的废土之旅。鉴于“自己的孩子像个宝”，4代的主题“千里寻儿”无疑更加扣人心弦。为了寻找被绑架的儿子尚恩，“幸存者”穿越一片片废墟，捡了无数吨垃圾，当上了义勇兵将军，加入钢铁兄弟会，成为铁路组织特工，最后还当选了学院首领。他/她用自己的行动证明了，如果你有着坚强意志且目标坚定，那么即使你是个普通人，你也可以在废土上生存并且书写自己的传奇。而当玩家看着那片被自己选择而改变的联邦废土时就会发现，其实，你已经差不多忘了尚恩是谁了。



◆洛克

■来自：光环5 守护者

在玩家心目中，士官长几乎可以和“《光环》系列”划等号，然而《光环5 守护者》颠覆了这一认知。詹姆森·洛克（Jameson Locke）可以说是《光环5 守护者》真正的主角，因为士官长在全部15关中只有3关的戏份。尽管《光环2》也出现过第二个主角——神风烈士，但戏份远不如洛克那么多。洛克也是电视剧《光环 夜幕降临》的主人公，尽管那时候他还不是斯巴达战士。而在《光环5 守护者》中他率领Osiris小队追捕士官长的蓝队，不得不说他接了一份招玩家恨的工作。事实上洛克本身对于士官长不存在恨意，只是想尽到军人的责任——执行命令。尽管不能和士官长比，但他也拥有一份骄人的履历。而故事的走向当然也不会让两位主角成为势同水火的对手。只是要想真正取代士官长在玩家心目中的地位，光靠一部电视剧和一款游戏还远远不够，洛克还有很长的路要走。



◆真岛吾朗

■来自：如龙0 誓约之地

在《如龙0》之前，真岛吾朗从未没在正传中当过主角，却是这个系列塑造得最成功的角色之一。我们所认识的真岛吾朗是一个光靠造型就能吓得一般人绕道走的黑道头目，一个无论是敌人还是不懂规矩的部下都能毫不留情地用来血祭的狂人。但是这位“轻狂”的中年人却有着沉稳的年轻时期，在《如龙0》中，真岛线是一场典型的英雄救美亡命天涯的故事，但重点刻画的不是身为受害者的牧村实，而是围绕她身边的那些想要守护、或者想要加害和利用她的黑道们。守护她的人会为了她而杀害无辜，加害她的人也有着让真岛打从心底钦佩之处。这些经历以及与这些人的交战中让真岛认识到，黑道本来就没有什么绝对正义的人，既然已经决定了要走黑道，那就干脆在这个“搞不清对错的城市里，比任何人都更快活，更疯狂地活下去”，从此他只会为自己高兴的事行使暴力，成为了决不再屈服于任何人的“岛野狂犬”。



◆劳拉·克罗夫特


■来自：古墓丽影 崛起

作为一名出色的探险家，劳拉·克罗夫特可以说是游戏界女性角色中自信、勇敢、善良的代名词，也是美式游戏中女性角色的标杆人物。自“《古墓丽影》系列”重启之后，劳拉的形象也发生了天翻地覆的变化，手持长弓的全新造型更为英姿飒爽。故事再次回到原点之后，我们有幸见证了劳拉从初出茅庐的柔弱少女，向着真正探险家成长的历程。在经历了“龙三角”地区小岛上的冒险之后，劳拉已经对探险小有经验，但还没有经历真正意义上的大风大浪。而在《古墓丽影 崛起》中，劳拉为了完成父亲的遗愿，需要面临对于她的人生而言真正的困难。在冒险途中，劳拉经历了亲人的背叛以及挚友的离去，在悲伤与孤独之中独自前行，最终克服了人生中最大的逆境，也完成了父亲的遗愿。可以说，2015年的劳拉·克罗夫特，真正成长为了能够独当一面的出色探险家。

◆弗莱姐弟

■来自：刺客信条 枭雄

我是天不怕地不怕的雅各布，出身刺客家族的我，自幼便练就了一身高强武艺，奈何出生在偏远乡村无从施展拳脚。老爹死了之后，总算可以由着性子肆意妄为了，于是拉着姐姐跑去伦敦闯荡。果然皇天不负有心人，凭借我的身手和能力，迅速在伦敦拥有了自己的势力，在发展社团保护旗下势力之余，我也没有忘记自己与生俱来的使命，时不时去踢圣殿骑士的屁股也是我的日常之一。

我是雅各布的姐姐伊薇，因为比那个小子早出生两秒，我就得照顾这个惹事的阎王。原本在老家的时候，他不过就是和流氓打打群架什么的，但自从跑去了伦敦后，这个麻烦立刻就升级了。你能想象一个乡下小子，竟然险些让伦敦的医疗、交通和金融产业全部出现危机？我真的受够了这种日子，所以后来就和葛林一起躲去印度生活。如今二十年过去了，雅各布竟然又惹上个什么叫杰克的开膛手，不说了我得去救他了。


■雅各布（左）、葛林（中）和伊薇（右）。

◆小萝莉

■来自：夜游

姓名、年龄、居住地，一无所知，惟一知道的就是她有一位年纪相差不大的姐姐和一条名叫PORO的爱犬，《夜游》中主角小萝莉的设定就是如此简单直白。尽管本作是一款恐怖游戏，但却没有花太大精力在背景设定和角色塑造上，日本一将其打造成了一本黑暗童话绘本，年幼的少女为了探寻失踪的姐姐和爱犬，第一次独自一人在入夜后走出了家门，却不知有多少危险正是隐藏于黑夜中等待着她自投罗网。其实，小萝莉正是我们每个人童年时的缩影，当我们还对这个世界懵懂不知时，漆黑的街道、闪烁的街灯、风吹过草丛的沙沙声，都会激发出无限的想象力，脑补出千奇百怪的魑魅魍魉。由想象而诞生的恐惧令我们本能地回避着危险，但鼓起勇气步入黑暗去战胜恐惧的过程却又是人生中必须要经历的成长。天亮时分，小萝莉与爱犬在隧道口分道扬镳，经历了生离死别之后，小萝莉对于生命的意义也将会有新的理解了吧。



◆加拉哈特爵士

■来自：教团1886



虽然《教团1886》这款作品本身存在不少硬伤，但其中塑造了不少性格鲜明的角色，令我们留下了深刻的印象。继承了圆桌骑士加拉哈特之名的主角葛雷森，从游戏开场就因为莫须有的罪名而被迫逃亡。除了需要面对昔日的战友和曾经所坚持的信仰，身边的人对他的背叛更是接踵而至。然而就算在被告知教团种种不可告人的真相之后，他依然在全力否定并维护着教团和友人的名誉，这不仅仅是身为一位骑士的骄傲，更体现了其忠贞的人物特点，于是最终他更是为了大局选择背负一切。

史实中，加拉哈特是著名的圆桌骑士兰斯洛特之子，同样身为圆桌骑士的他是最纯洁也是最终寻得圣杯之人。游戏中的加拉哈特爵士无疑对得起这一称号，但寻得真相的他并未能获得如圣杯恩赐般的幸福，当然本作中还留有不少伏笔，希望之后能有续作让我们见证这位新时代圆桌骑士的最终归宿。

十大工作室

◆CD PROJEKT RED

对于美式角色扮演游戏以及“昆特牌“爱好者来说，《巫师 3 狂猎》无疑就是他们心目中的“年度游戏”。而这个游戏的缔造者：CD PROJEKT RED 也因本作而成为了世界最成功的工作室之一。游戏的大卖以及来自各方的好评也让这个来自波兰的团队再一次证明了自己的实力。

当然，对于玩家来说，CD PROJEKT RED 给人留下深刻印象的原因除了过硬的游戏素质之外，还有他们那为玩家着想的心。《巫师 3 狂猎》已经为玩家们准备了总共 16 个免费 DLC、免 DRM 认证的 PC 版，还有两个厚道无比的收费 DLC。在这个连服装都能拆出来卖个几十块的业界，CD PROJEKT RED 的举动无疑厚道得让玩家感动落泪，这也使得玩家对其最新作《赛博朋克 2077》的到来更加期待。《巫师 3 狂猎》是杰洛特传奇的最终章，但对于 CD PROJEKT RED 来说，他们的传奇才刚刚开始。



◆343工作室

说到《光环》的开发商，大部分人脑海中还是会首先出现 Bungie，而不是 2007 年才成立的 343 工作室。2015 年的《光环 5 守护者》对于 343 工作室和微软来说，都是一款只许成功、不许失败的作品。尽管如此，343 工作室依然大胆地对游戏进行了多项改进。如果说将洛克打造为新一代主角之举略显激进，那么全新的一级战区模式无疑是神来之笔。《光环 5 守护者》在多人联机方面的成功，得益于游戏发售前 343 工作室在多次测试中收集到的玩家意见。一个典型的例子是和测试版相比，玩家的行动感应雷达侦测范围被削减到 25 米。这个不起眼的改进提高了战斗的激烈程度以及多样性，是一个相当重要的改进。而提前宣布未来所有地图包免费，也让 343 工作室赢得了民心。《光环 5 守护者》虽然没有帮助 Xbox One 彻底翻盘，但已经可以让玩家忘记 Bungie。



◆FromSoftware

作为一家已经拥有了近 30 年历史的日本老牌游戏开发商，FromSoftware 一直秉承着硬派核心向的游戏开发风格。从《拥王者》到《装甲核心》，我们很容易就能发现 FromSoftware 在面向核心玩家的游戏类型上的坚持。自从鬼才制作人宫崎英高加入 FromSoftware 以来，以他为主导开发的硬派动作游戏作品“《魂》系列”可谓一路高歌，为硬派复古风格的动作游戏开辟了一条新的道路。2015 年，秉承了“《魂》系列”精神的《血源诅咒》，可以说是 FromSoftware 以及宫崎英高迄今为止最高的杰作，它真正地将核心向动作游戏推向大众，制造出了风靡全球的“血源”热潮。注重细节、精益求精，FromSoftware 用《血源诅咒》向世界证明了日本工作室的硬实力，也让我们看到了老牌开发商所具备的“匠人”精神。





◆小岛组

原属于 Konami 旗下的小岛组，可以说是 2015 年最受关注的工作室之一。虽然该工作室已经解散，但小岛组在 2015 年的成就也是有目共睹的。自 1987 年成立以来，小岛组创造了“《潜龙谍影》系列”、“《终极地带》系列”等享誉全球的游戏品牌，并且打造了名为“FOX”引擎的优质游戏引擎。工作室的主导者小岛秀夫，也为电子游戏行业做出了巨大的贡献。

2015 年，小岛组为玩家们献上了极具历史意义的作品，那就是《潜龙谍影 V 幻痛》，这款作品不仅将潜入类游戏带向了新的高度，也为系列的故事划上了完美的句号，而这也可能是小岛秀夫打造的最后一款《潜龙谍影》作品。而隶属于 Konami 旗下的小岛组解放以后，小岛秀夫于年底宣布成立了全新的小岛组，再次将小岛组拉回了玩家们的视线。该工作室虽然还未有任何产出，但必将成为未来最受人关注的工作室之一。

Moon Studio

这家工作室在他们的作品登上了微软E3发布会的舞台之前,或许算不得名不见经传,不过肯定不为大多数玩家所熟悉。而在靠着一款有着美妙绝伦的画面和古典中带着新意的横版动作设计的《精灵与森林》进入到玩家们的视野聚焦点后,Moon Studio也仍然维持着自己的神秘感,并没有把任何一位制作人推到公众的注目点之下,而是让全体成员分享了属于他们的荣耀。这家由来自暴雪的影像艺术家Thomas Mahler和来自动画工房的Gennadiy Korol携手创建的工作室有着位于全球各地的工作室成员,因此他们得以招募到行业中那些最为才华横溢的精英,而《精灵与森林》那惊人的品质就是对他们水平最好的证明。自2011年起,Moon Studio已经成为了微软的第一方工作室,我们可以期待日后他们继续为我们带来更多优秀的第一方独占作品。



Crystal Dynamics

在《古墓丽影 崛起》的游戏开启画面中有着这么一行字"Crystal Dynamics,1992年成立于美国加州红木市",而位于上方的母公司则是"Square Enix,2003年成立于日本东京",两者对比起来,瞬间有种让人看到业界潮起潮落的沧桑。当然这其实是错觉,从合并前来算Square是1983年成立,Enix更老,1975年就开张了,所以Crystal Dynamics只是这个老牌游戏厂商家庭里的一个处于中年时期的成员,但却仍然肩负重任。在成功地把劳拉这位已经"年岁渐大"的女英雄打造成了符合现代玩家审美标准的新世代女主角后,他们更进一步,靠着限时独占的帮助,开发了一款更为完善也更有原则的《古墓丽影 崛起》。厚道的主线流程、进一步改善的系统和耐玩度十足的探险队模式都令人满意,没有随波逐流地继续加入网战则更为令人钦佩。

CRYSTAL DYNAMICS

TellTale

自《行尸走肉》为开端,TellTale走入玩家们的视野中也有好几年了。一般靠一个类型一招鲜的厂商,多数最后都会面临类型化或者小众化的风险,从而变得固步自封,不过靠着版权改编才走上顺风路的TellTale却聪明地选择了继续走改编路线,务求要用热门品牌配搭他们擅长的文字冒险游戏形式来确保作品的吸引力。于是当2014年他们完成了令人钦佩的《边境之地传说》和《权力的游戏》两个改编后,2015年他们则继续用《我的世界 故事模式》紧抓玩家们的眼球。更令人佩服的是,他们在改编的道路上已经走得越来越远,之前就已经宣布将会改编漫威旗下英雄的作品,在今年TGA大赏上则更进一步,宣布会改编DC漫画旗下最具人气的英雄蝙蝠侠的文字冒险游戏。在华纳的"《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列"已经于去年踏入最终章的现在,这款改编作品就更显得令人期待了。



Bluepoint

Bluepoint games

《战神 高清合集》起,它们一直在负责跨世代游戏的移植工作,其中既有像老世代主机到新世代主机的升级移植,也有新世代主机到老世代主机的逆移植,比如《泰坦降》能顺利推出不失原作神韵的X360版,可以说这

提起Bluepoint Games这个工作室,可能很多人都未曾听说过,但是只要说起自2009年起开始的"高清重制"潮流,大家恐怕都有所接触,而这个工作室可以说是带动了这一股潮流的主要推手。Bluepoint Games工作室并没有真正意义上的大作,但自2009年的个工作室功不可没。在2015年中,Bluepoint Games交出了《神秘海域 内森·德雷克合集》这样一份答卷,一次性收录系列三作的这个合集受到了玩家的好评,尤其的初代得到了极大的强化。同时《重力异想世界 重制版》也是由本工作室担纲制作,素质值得肯定。

Psyonix工作室

2015年绝对的黑马级作品肯定是《火箭联盟》,而开发本作的正是Psyonix工作室。根据最新报道显示,这款Psyonix工作室用时2年仅耗资200万美元的作品,已经创造了近5000万美元的收入,同时也带来了超过800万人的玩家数。

Psyonix工作室在2000年成立于美国加利福尼亚州圣地亚哥市,该工作室一直致力于打造属于他们自己的游戏,在2008年他们还曾在PS3平台推出过两款作品,其中名为《Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars》的作品其实就是《火箭联盟》的前身。同时也曾多次合作参与开发大厂的游戏项目,比如知名的《战争机器》、《子弹风暴》以及《质量效应3》等,从此也不难看出Psyonix绝对是虚幻引擎的强力支持者,由其参与制作和其推出的独立作品几乎均使用该引擎进行开发。随着虚幻引擎不断普及化,他们日后的表现值得期待。



The Coalition

The Coalition工作室的前身是微软在温哥华的一家工作室,之后改名为黑色獠牙(Black Tusk)。2014年当微软拿下了其王牌作品《战争机器》的版权后,便将《战争机器4》的开发工作交给了这家工作室。2015年,黑色獠牙也再度改名为"联盟",这个来自于"《战争机器》系列"中的维安政府联盟的名字,以及公司LOGO上那个高速旋转的齿轮,无不宣示着它和《战争机器》的密切关系。为了满足FANS想要提前玩到系列新作的心理,同时也是向外界证明自己的开发实力,The Coalition开发的《战争机器 终极版》悄然在E3上公布,并于2个月后就正式发售。游戏做到了真正的完全重制,同时也制作了全新的多人联机模式。尽管和3代以及《审判》相比仍有差距,但制作者很明显是给4代留了后手。如今4代的多人联机测试即将展开,The Coalition的真正实力即将展露。



本刊十大

◆与游戏时光展开深度合作



十个月以前，你或许从未听说过“游戏时光VGtime”这个名字，然而时至今日，它已然成为中国游戏媒体中一支不可忽视的生力军。游戏时光的几位联合主创，如泰坦、GOUKI、ACE飞行员、雷电等人，几乎都是昔日UCG的资深编辑，他们谦逊地称自己为“电玩老兵”，创办这个网站也只是他们重回主机游戏领域的又一次投币。由于与当年的Levelup有着千丝万缕的联系，UCG的老读者们对于情怀满满又时常脑洞大开的VGtime自然有了顺理成章的亲切感。

尽管平面媒体与网络媒体有着不一样的技能树，但是努力为中国玩家提供“玩什么？”和“怎么玩？”的最佳方案，却是双方一拍即合的契合点。从大型展会的联合报道，到内容资源的多方共享，从视频直播的全面融合，到游戏大赏的联合主办……UCG和VGtime用很短的时间诠释了什么叫惺惺相惜。

2016年，这两位好机友还能为各位带来怎样的惊喜？或许明天你就会知道。

◆专业合作项目《潜龙谍影V 终极档案》



《潜龙谍影V 终极档案》是由游戏机实用技术与国内最专业的《MGS》专题论坛“谍海游龙”（MGCN）联合打造的《潜龙谍影V 幻痛》主题攻略本+资料集。全书共240页，收录数十万字的精彩内容。这是UCG与MGCN进行的又一次深度合作，全书从玩家角度出发，不仅收录《潜龙谍影V 幻痛》中、美、日全版本通用攻略，还精心整理了分为深度评论、周边赏析、谍影档案三个板块的文献内容，详尽收录了系列迄今为止的周边、大事纪、机体、人物等各种资料，内容包罗万象，务求让玩家能深入了解这一游戏史上的伟大系列。在《潜龙谍影V 终极档案》推出后，得到了广大读者的好评以及“《潜龙谍影》系列”粉丝的肯定，销量也达到了喜人的成绩。凭借这些肯定，更增加了我刊与权威团队展开合作的信心，在今后我们也将采取这种强强联手的形式，为广大读者带来更加出色的刊物。

◆周五八点档，游戏好时光



经过2014年的积淀，2015年我们在直播方面又有了全新的突破，开始更多地尝试以真人出镜的方式进行直播，让编辑和读者们有了更加亲切的交流。而其中最重要的一档全新节目，便是UCG和VGtime联手奉上的《周五八点档，游戏好时光》——内容涵盖了游戏业界时事、精心制作的特色视频首映、热点话题深入剖析，以及重要内容的发表等等，在每周五晚饭后的三个小时里，带来了猛料不断的新鲜内容。《周五八点档》的另外一个特色在于是由深圳演播室和上海演播室轮流进行直播，虽说主题都是围绕主机游戏业，但双方在内容、选题和直播风格上，则体现出了各自不同的特点。而通过几次的直播后，被称为“饭老板”的稀饭，以及乙太等等，也被更多的玩家所熟知。另外，白金达人胜负师的第500个白金、《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》中文版发表等重大事件也均是在这档节目中达成，可谓意义非凡。

◆UCG游戏大赏

作为本刊的年度盛事，“TV GAME大赏”自2007年创设至今，已是第九个年头。2015年恰逢主机游戏世代更迭，国内主机游戏市场逐步成长，即将踏入第十年的年度大赏也顺应潮流，率先进化。从本届开始，大赏正式更名为“UCG游戏大赏”（UCG Game Awards，简称UGA），并由《游戏机实用技术》与游戏时光联合主办。玩家们不仅可以通过传统的方法来邮寄实体选票，也可以登录游戏时光VGtime的网站和手机APP，更加便利地为自己心爱的年度游戏投票。此外，UCG游戏大赏2015还首度设置了国行索尼PS4/PSV和国行微软Xbox One平台的评选类别，让国内玩家们第一次为“国行主机游戏”投上宝贵的一票，可谓意义重大。作为主办方，我们还获得了众多游戏厂商的鼎力支持，而透过UCG游戏大赏，玩家们的热情也必将得到更多的重视。



◆与吉尼斯世界纪录强强联手

在世界范围内，吉尼斯世界纪录与他们推出的《吉尼斯世界纪录大全》都有着极高的认知度，而其推出的游



戏类年鉴《吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版》也已经制作了9本，深受玩家们关注和追捧，因为里面详实而权威的数据列举的都是无数玩家关心的游戏/硬件销量和惊人的最速通关/最速挑战成绩。随着2014年中国地区游戏市场开放，这本游戏类年鉴也终于决定要进入国内市场。作为国内游戏书籍出版的知名制作团队，游戏机实用技术非常荣幸地成为了吉尼斯世界纪录选择的合作伙伴，负责翻译和制作这本充满了众多专业游戏术语和词汇的书籍，并将其本土化后献给国内的无数玩家和游戏人们。《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》目前已经在我们的微店和淘宝店上开始预订，我们的直播节目当中也会不时发送相关的优惠券，让大家能够用更实惠的价格入手这本年鉴！

◆UCG视频持续发力

进入2015年，UCG视频持续给力，总共为UCG的观众朋友奉献了1089段视频，其中原创视频（含预告片翻译）536段，包括《最上游》15期、《游戏黄金眼》30期、《格斗派系》11期、《热血最强》16期。



2015年UCG视频制作了最新的ACG导购栏目——《买买买》，为ACG爱好者提供败家资讯及新品评测，深受好评。其中原创视频《最上游》第26期，仅哔哩哔哩弹幕视频网的播放量就达到了33万。2015年UCG视频与国内各大视频网站的合作更加密切。3月，UCG视频落地搜狐视频播客，仅9个月时间就获得了218万次的播放量。此外UCG视频年内还派遣记者亲赴美国、日本、香港等地，为玩家带来了49段现场视频及名人采访，受访对象中不乏菲尔·斯宾塞、吉田修平这样的大腕。

◆微博微信微店稳步前进

经过4年时间的耕耘，《游戏机实用技术》官方微博的粉丝数正式突破10万人大关。UCG官博致力于与粉丝分享一切和游戏有关的新鲜有趣内容，目前官方微博月新阅读量平均接近1000万，月新粉丝数平均超过3000人。UCG官方微信号在2015年同样进步神速，月新转发量平均超过10000次，月新关注数平均接近2000人。官微通过推送精彩实用的文章视频，以及不定期带来各种福利，每天都吸引了大量玩家前来互动交流。2015年UCG还正式设立了官方微店，以更简单直接的方式帮助读者买到心仪



的书刊杂志。在官方微店购书可以享受各种实惠，不定期举行的秒杀、抢购活动也深受欢迎。2016年春节前，UCG官方开办的全新淘宝店也即将上市，详情请关注本期封底。

◆《PlayStation专门志》诞生

新世代主机发售至今已经有两年的时间了，虽说旧主机已经开始渐渐淡出舞台，但三个硬件阵营里面，索尼阵营的玩家无疑是选择最多



的。因为PS3仍然保有活力，PSV也有固定的用户群体，今年还盛行PS4/PS3/PSV同时跨平台。再加上国行开始普及，而国内也有庞大的PlayStation用户群体，于是顺应这些趋势，UCG推出了《PlayStation专门志》。当然这本书并不仅仅收录攻略，我们还尝试在书内加入了大量文化类内容，以及一些厂商和主机相关的趣闻轶事。比如新栏目“PS全明星”会讲述与索尼密切相关的游戏系列和游戏工作室诞生发展的过程，“PS剧情派”收录了精彩的游戏剧情和解读等等，在保证这本书的实用性之余又大大提高了它的可读性。新的一年我们会继续努力通过这本专门志为大家提供更多丰富精彩的内容，大家也请继续多多支持哦。

◆UCG重返Chinajoy

简称CJ的Chinajoy，全称是中国国际数码互动娱乐展览会。早在2004年1月的第一届Chinajoy，UCG就已经受邀出展。然而在第2届之后，Chinajoy就已经基本和主机游戏无缘，因此UCG再也没有和Chinajoy产生过什么交集。Chinajoy 2015是国行主机发售以来召开的首届，索尼、微软不仅准备了海量游戏出展，双方高层也纷纷赶来捧场。时隔多年，UCG重返Chinajoy，在家门口采访到了菲尔·斯宾塞、添田武人、吉田修平、谢恩伟这样的第一方重量级嘉宾，并参加了独立游戏嘉年华、PS中国发布会、光环之夜等大型活动。此外还采访到了来自Capcom、Turn 10、狮头、343工作室等多家知名开发商的制作人，就中国玩家关心的问题一一进行了提问，并以文字和视频的方式进行了详细报道。



◆与国行厂商密切合作

随着Xbox One、PS4、PSV正式进入中国大陆，UCG与国行厂商的合作更加密切。UCG始终关注从独立游戏开发者到游戏公司高层的游戏生态圈，不仅有Chinajoy、E3、TGS这样的大型展会报道，还有针对国行游戏和主机的介绍和推广，积极为中国游戏界贡献自己的力量。另一方面，UCG出品的《PlayStation专门志》正式进入了索尼专卖店，年末的大赏首次加入了国行游戏选项，并得到了微软和索尼官方的积极响应。索尼SCE中国战略部部长添田武人先生，更是在2015年内两次莅临“周五八点档 游戏好时光”在上海的直播间，为全国玩家讲解并试玩国行游戏，一时传为佳话。


▲添田武人先生和《PlayStation专门志》。图片来自PlayStation中国官方微博。



实用至上主义

2015下半年游戏之研究秘技大集合

索引

实用至上主义是我刊的一个传统项目，这一次我们将 2015 年下半年一些值得推荐的游戏的心得进行了汇总，旨在帮助一些未曾尝试这些作品的玩家在进行游戏时获得最直观的关键心得。下文共收录了超过 20 款佳作的攻略心得，希望能为玩家在春节“补课”时带来帮助，值得一提的是虽然《油彩军团》是上半年后半推出的游戏，但由于本作一直在进行更新，整个游戏与发售时变化很大，有不少值得分享的新心得，所以也将其算在下半年游戏之中。

3DS 下半年游戏 研究秘技大集合

狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 DX
モンハン日记 ぽかぽかアイルー村 DX

发售日 2015年9月10日
类型 模拟经营
发行商 Capcom
版本 日版

探索任务相关

探险任务中最有难度的是与雄火龙相关的几个任务，雄火龙（包括苍火龙）会一直位于屏幕上方，朝自己前方 1 ~ 2 格的范围喷火球，被喷中就伤血惨重。这几个任务要求猫猫小队尽量位于雄火龙的腹部下方，清理掉杂兵后再趁着雄火龙喷火的间歇期前进。抵达终点前，趁着雄火龙飞天时使用爆弹可把它炸下来。

交易道具相关

如果想让交易家送来某个指定道具的话，最好是在当天即将结束前先存个盘，然后派出交易家，再找マツリ举行宴会。转天看看有没有拿到想要的素材，没有的话就读档重来。不要派出交易家后再存档，因为在派出交易家的那一刻，就已经决定了会获得什么道具。



怪物猎人 X
モンスターハンタークロス

发售日 2015年11月28日
类型 动作
发行商 Capcom
版本 日版

挖矿、刷护石技巧

一块极品护石绝对是每一名《怪物猎人》玩家都梦寐以求的，在《怪物猎人 ×》中，有一个名为“**たんと掘れ**燃石炭”的采掘任务。在该任务中，只需要挖取并上交尽可能多的燃石炭，就能在任务完成后的结算奖励中获得太古块和古代守护作为奖励。而这个任务的出现是由前置条件的，下面先介绍一下该任务的解锁方法。首先，需要完成村 5 星任务“翠玉の闪电”，之后前往**ココット**村拔出英雄之剑（**ヒ－ロ－ブレイド**）；之后，前往**ポッケ**村的工房处

于老婆婆对话，之后再随意完成一次任务，并再次和老婆婆对话，重复几次，直到追加村6星任务“英雄への道”。完成“英雄への道”后，**ユクモ**村会出现老职人，与其对话后追加村5星任务“热砂**の**喧哗**は**武器**の**基”，完成后**ユクモ**村的加工屋处会出现相关依赖，接取后便会追加我们需要的任务。

刷护石之前我们需要做一些准备，这样就能刷得更有效率了。首先我们需要准备一套公会套装（**ギルドナイト / ギルドガ－ド**），这套装备可以配出技能“护石王”，此时再为套装镶嵌上足够的“护石王珠”，就能配出技能“护石猎人”，这样在挖矿时，挖到护石的几率就会大幅增加。自身推荐装备的护石为“采取+10”的护石，这样就能配出技能“采取+2”，使得玩家在采取点的采取次数得到上升。公会套装的解锁方式为完成**ココット**村**バルバレ**的依赖任务“高难度：重甲虫と腕试し”后，再完成**ポッケ**村的**ギルドマネ－ジャ－**的依赖任务“高难度：青の连击！”。

在进行任务前，建议通过吃猫饭吃出“猫の秘境探索术”，这样就能以秘境作为开场，这里会有三个矿点可以进行挖掘。虽然说任务只要求交10个燃石炭，但是由于交的越多，任务报酬也就越好，所以推荐4名玩家联机进行本任务，这样就能轻松上交40个以上的燃石炭，从而高效率地获得报酬了。



PSV 下半年游戏 研究秘技大集合

东京异境

东京ザナドゥ

发售日 2015年9月30日
类型 动作角色扮演
发行商 Falcom
版本 日版

简易刷钱法

前提条件为游戏的版本必须在1.02之前（1.00或1.01）。

在第3话时去站前广场的**スタ－カメラ**购买后缀是**レイド**｜和**シェル**｜的同属性两种回路，钱不多的情况下在购买时要尽量保持两种回路的数量相同，否则刷起来会比较累。买完之后去蓬莱町的质屋《大黑堂》将这些回路交换成豹尾、疾驱、刚毅、天惠、月影五种回路，然后卖掉。

一个回路能够赚取500日元的差价，等刷到后面能够购买所有属性的回路时一次能赚25万日元左右。



PS4 下半年游戏 研究秘技大集合

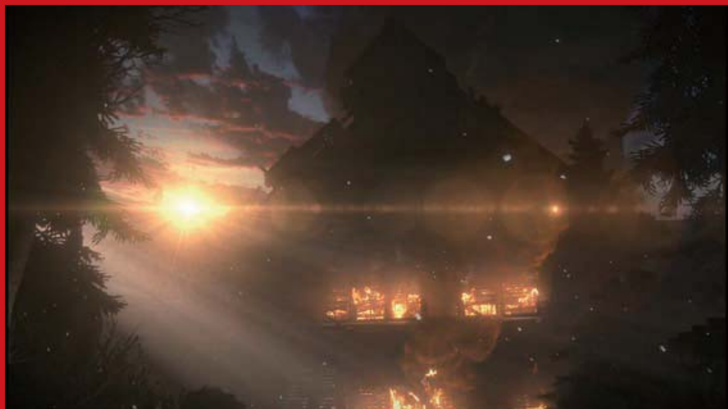
活至黎明

Until Dawn

发售日 2015年8月25日
类型 动作冒险
发行商 SCE
版本 中文版

存档机制

由于本作类型的特殊性，游戏没有固定的存档点，玩家也不能在本地保存多个存档，有时可能只是选错一个选项或者失败一次QTE就会导致剧情出现不可挽回的发展，所以如何避免存档被自动覆盖就成为了在游戏中少走弯路的重要手段。首先在游戏中当玩家调查过一件收集品后，游戏就会进行自动存档。也就是说当你觉得自己也许选错了选项或者一时分心在QTE中失败造成了角色死亡，可以直接选择退出程序并重新游戏，这样角色就会从上一次调查过收集品的地点复活。虽然有些QTE的失败并不会影响游戏的发展，但是由于本作剧情无法跳过，如果在二周目有目的性的游戏中遇上这种情况，就可以毫不犹豫地选择重读游戏了。另外每一段播片后，游戏也会进行自动存档。不过如果在章节中出现角色切换的话，则无法回到之前的检查点。在通关游戏后，玩家就可以分章节进行游戏了。不过章节的当前内容会依照玩家初次通关时的状态为基准，之后的改变只会记录在当前的游戏存档中，如果跳关再次选择章节开始游戏，之后打出的结局不会改变最初的分章节状态。



从“蝴蝶效应”看到游戏的全部

作为游戏卖点的“蝴蝶效应”，在游戏的菜单中有一个详细的列表。游戏中所有会导致剧情出现变化的选择都会出现在这个列表中，初次通关后，玩家会看到这些条目对应的内容，虽然每种游戏状态只能显示一种进展状态，不过通过简单的反推我们就能轻易地猜测出其他选项会导致的结果。所以如果你只是单纯为了白金而来，可以在一周目后去看看这个列表里都写了些什么，这样就可以在二周目按照自己的心意推动游戏的发展了。



XOne 下半年游戏 研究秘技大集合

光环 5 守护者 Halo 5:Guardians

发售日 2015年10月27日
类型 主视角射击
发行商 Microsoft
版本 中文版

第13关坦克秘技

正常情况下本关最后的战斗必须从坦克上下来才能进行，但可以从山上的小路把坦克硬挤过去，成功的话本关最后的全部战斗都成了摆设，轻松过关无压力。具体可以参见下图。



▲首先把坦克开到这里。之后往右转会看到两块石头之间有条小路。



▲尽管这条小路宽度有限，但可以让坦克侧着开进去，进去之后就可以一路炸到底了。

第14关回避BOSS战

在第 14 关 分裂的最后，会同时刷出三个“不朽的看守者”，这场三个看守者的 BOSS 战是全游戏难度最高的一战，但利用秘技可以跳过这场艰难的战斗。只要开战后迅速从右边来到平台上的弹射器，弹到空中后利用地面重击（空中按住近战键不放）来到中央的高台上，然后往看守者身后的高台大跳并再次使用地面重击，就可以跳到后方的高台上，往前走就直接过关了。



▲看到 BOSS 出现后就赶紧往右边的平台上跑。



▲使用弹射器后直接使用地面重击也能上高台，只是难度略高。

古墓丽影 崛起 Rise of the Tomb Raider

发售日 2015年11月10日
类型 动作冒险
发行商 Square Enix
版本 中文版

“坚忍不拔”模式说明

该模式为《古墓丽影 崛起》的“探险家”模式中的一个新模式，并且已经作为 DLC 推出。该模式其实是一个生存模式，玩家需要控制劳拉在困难环境下求生，找到烽火呼叫救援，并成功登上救援的直升机进行逃离。在该模式中，会有随机敌人出现，并且会有日夜变化，玩家无法使用地图，武器、资源也需要自行获取，不过“求生本能”还是可以使用的。此外，在画面的左上角，会额外显示两个劳拉的状态槽，这在其他模式中是没有的，分别代表了劳拉的饱腹度和温暖度。当这两条状态槽降至最低时，劳拉都会陷入缓慢减少生命值的状态。而要维持这两个状态槽，就要不断的寻找食物和火源。寻找食物的主要方法是打猎，打猎推荐使用弹药最容易获得的弓，推荐的猎物则是黑色的野猪，因为它容易被射中，而且单次剥取能够补充较高的饱腹度。最常见的火源则是篝火，不过需要注意的是，篝火需要耗费木材点燃，并且在一段时间内会自己熄灭，因此，在游戏过程中需要尽可能多地收集资源，并且确定篝火的位置，并在温暖度所剩不多时再点燃篝火。除了篝火外，游戏中还有一些其他火源，比如油桶等，这些不需要点燃即可用来回复温暖度。游戏中的武器一般需要在木屋之类的庇护所中获取，不过弹药较难获得，在面对敌人时需要节约使用。

想要通过“坚忍不拔”模式并不困难，只需要找到烽火并将其点燃，之后登上救援直升机便可，但是这样并不能获得较高的分数。而想要赚取分数，就要尽可能存活更多的天数，并尽可能地探索古墓完成挑战，击倒更多的敌人也会获得分数加成。玩家可以在关卡开始后优先寻找烽火的位置，但不用急于点燃，并以长时间生存为目标进行游戏，当玩到无法让劳拉继续生存时，再回到烽火旁点燃烽火并完成关卡。

Wii U 下半年游戏 研究秘技大集合

油彩军团 Splatoon

发售日 2015年5月28日
类型 动作射击
发行商 Nintendo
版本 日版

作为任天堂旗下又一款长卖作品，《油彩军团》在 2016 年 1 月就会迎来最后的更新配信。鉴于本作至此才算是完整版，这里就借此栏目总结一些真格模式排位比赛的心得和不太容易发现的技巧，以助于刚接触本作的新玩家们更快地晋级。

真格武器推荐

真格比赛在玩家达到 10 级之后才会开放，共有 3 种模式，分别是真格区域、真格高台和真格鱼虎。

真格区域需要同时涂满一个或者两个区域，将其占据下来，直到倒计时结束。当被对方夺走的时候，之前占据得越久，追加的惩罚倒计时的时间就越长。推荐使用的副武器或超级武器有:龙卷风，可以在关键时候立即使计时暂停;各种炸弹冲击，迫使对方离开区域;超级感应器，协助队友有针对性地找到对方的位置从而反击；雷达，占据时放置在区域附近可以很好地加强优势。

真格高台需要有至少一人跳上地图中间的高台，随着高台移动到终点。当高台无人占领之后过一段时间就会自动回到起点。推得较远的一方胜出。该模式的隐藏规则在于，当高台被推到自己队伍这边的时候，跳上高台就可以让其立即开始折返。而当高台推到对方那边的时候，越多的队友站到高台上面，其推进的速



度就会越快。因此玩家应该在没有威胁的情况下就迅速占据高台，争取胜机。推荐使用的副武器或超级武器有：超级射炮 / 溅射护盾 / 吸盘炸弹 / 防护罩 / 洒水器 / 扩音器镭射。这些都是可以比较集中地对高台这一小范围进行攻防的良好手段，相对于其他武器而言用处更大。

真格鱼虎是抢夺地图中间的武器（“鱼虎”，是一种虎头鱼身形状的屋顶装饰物）并搬运到对方场地目标位置的模式。捡到鱼虎的人会减速，跳跃高度减少，除非自爆，否则无法脱离鱼虎。鱼虎有一个保护罩，触碰会造成伤害，每当鱼虎再次落地之后保护罩都会复原。双方拉锯地对其攻击，保护罩就会向着比较占优势的一方膨胀直至爆炸。打爆保护罩出现的是自己队伍的颜色，但鱼虎爆炸时出现的是对方的颜色，所以攻击保护罩可以让周围的敌人团灭，而搬运鱼虎的人就相当于抬着一个定时炸弹。这个武器可以像蓄力枪一样蓄力，但释放出去的是小龙卷风，而且只有当蓄满时才有足够的威力将对手干掉，所以非常讲究跟队友的配合。该模式的地图存在部分禁止进入的区域，在里面逗留会导致爆炸的倒计时加速，此外往自己家搬运的话也会加速爆炸。这个模式下，如何逼迫和牵制对手，让他们远离鱼虎从而给队友机会上前夺取，是玩家要考虑的主要问题。推荐使用的副武器或超级武器有：各类炸弹 / 龙卷风 / 扩音器镭射 / 超级感应器 / 毒液球 / 溅射护盾 / 防护罩。

真格晋级心得

首先值得一提的是，根据经验，这款游戏的日本玩家比起欧美玩家的普遍水平要高，因此晚上至深夜时段并不适合为了晋级而去打真格比赛。（容易匹配到欧美玩家并且有较高的延迟）相对地，当欧美版举行庆典的时候，就只会匹配到日版的玩家，可以适当地多打真格比赛了。

避免盲目地超级跳跃：乱用超级跳跃是真格模式中的大忌。做到这一点的话，就意味着对本作有了理性的攻防意识。

及时更换武器：由于地图和模式的差异，对武器的选择其实在排位比赛里面影响还是比较大的。比如中距离射程的一些水枪虽然在宽阔的地图上有距离优势，但容易在道路狭窄和高低地形复杂的地图里吃亏。当地图轮换之后，不妨也换上一把符合地图和模式的武器。

选择多变的路线：高级别的玩家除了过人的操作水平，对于进攻路线的选择也是高人一筹。一个比较典型的例子就是，即便队友被狙击手所威压，也可以从侧路绕到狙击手的附近偷袭。这样的行动很可能就会成为拉锯战的突破口。

预测敌人的位置:有时候，比如高台模式下，因为高台的行进路线是固定的，我们可以大致地猜到对方会从哪个路口埋伏或出现。所以作为狙击手或者有远程超级武器的话就可以多留意这些位置，经常施加压力。

机智地退缩：在真格鱼虎模式中，并不是一定要把鱼虎搬运到终点才算赢。鱼虎靠近自己一方的时候，可以选择一些机智的延缓策略。比如僵持而落后的局面，我们可以选择捡取鱼虎并跳水，让鱼虎直接回到原点缩短距离，而快要结束且领先的时候，则是可以选择潜水隐蔽鱼虎的位置，或者是尽力守住鱼虎不落入对方手中，等待计时结束。

提醒你的队友：鱼虎模式下都杀得眼红，结果被偷偷潜入了终点的情况并不罕见。如果发现了有人偷袭，记得按方向键提醒你的队友回防。这一点对于高台模式也同样非常重要。

保留你的超级武器：像是防护罩和超级感应器这样的超级武器对于使用时机的要求较高，比如看到敌人都复活了，或是看到队友开了超级射炮，再用超级感应器。超级武器用完之后有墨水全满的优势，而在真格模式落后时，超级武器还会缓慢地自动蓄满力。

实用小技巧

●超级跳跃时地面出现的标志有一个向下的箭头，箭头里面其实是有类似计量槽的纹路，当计量槽见底的时候对方就会落地。

●当队友准备超级跳跃，正在点击自己的图标的时候，我们的画面下方会出现一个长箭头。如果箭头抖动的频率很高，那么基本可以确定对方要过来了，为他找一个安全隐蔽的地方吧。

●乌贼形态下游动时是有惯性的，使得转弯的时候必须减速，但通过 R/ZR 键可以瞬间转换一次形态，取消这种惯性，从而快速转向。

●半推左摇杆，能够以乌贼形态在墙壁上逗留。相对于正常视角，能够获得更大的可视范围，一些地方甚至可以通过这种方式调整视角看到墙背面的情况。

●在真格的高台上不妨继续使用你的武器和副武器。而且移动的高台同时也是用来走位的捷径和突破口。

●超级感应器发动的瞬间会暴露发动者的大概位置，如果看到敌人就在附近，需要小心使用。

●防护罩和大王乌贼是非常简单实用的超级武器，尤其是逆转局势的能力很强，推荐用来上手。但要注意两者都可以被击退。如果你的武器兼具射程和射速优势，甚至能够将他们推开。听到大王乌贼发动的声音时，留意画面右侧是否有提示，可以判断是敌人还是队友使用了大王乌贼。躲避大王乌贼最好的办法是跟他逆向而行，另外，大王乌贼会从有漏洞的网状地方掉落，大王乌贼在下落时依然能够往下攻击。可有意识地往这种材质的地面的方向逃跑。

跨平台 下半年游戏研究秘技大集合

猛象突击
Tembo the Badass Elephant

发售日	2015年7月21日
类型	平台动作
发行商	SEGA
版本	美版



翻滚的大象

作为一款平台动作游戏，本作的操作方式并无什么特别之处，惟一值得提一下的是大象坦博在跳起后按下□ /X 键进行的翻滚攻击。这个翻滚攻击可以通过使用十字键配合控制滚动的方向，滚动过程中大象还可以进行转向，翻滚时长按□ /X 键可以延长翻滚的时间。此攻击方式兼备灵活的移动性和破坏力，十分具有实用性。例如在游戏的第 12 关中，有两段较为考验操作的场景移动关卡，在此处合理使用翻滚攻击，不仅可以更高效地破坏一路上遇到的路障，翻滚时的移动效果也能减少在逆向传送带上因为减速而浪费的时间。同时在进行翻滚时，按下 R1/RB 键大象还可以在翻滚的同时进行喷水，这个动作也是快速熄灭场景中火焰的实用技巧。

最终BOSS战打法

本作的最终 BOSS 战流程较长，根据 BOSS 形态共分为三个阶段，在不熟悉 BOSS 攻击方式的情况下算是有不小的难度，这里就为玩家再做下简要讲解。第一阶段下 BOSS 会通过手掌施放火球或者镭射球，遇到火球时要一直迎着 BOSS 的手掌移动，而镭射球则要远离 BOSS 才会安全。躲避时要尽量注意避免进入平台角落导致无处藏身。随后 BOSS 从眼睛发射镭射射线的攻击，会有一个明显的抬头前置动作，躲避时要多多留意。打断 BOSS 的两条手臂后，BOSS 会进入第二形态，此时玩家需要顶回 BOSS 吐出的黄色棒球反击，需要注意的是 BOSS 会在这时发射跟踪弹攻击玩家，这些导弹虽然看上去数量众多，不过只要在两侧导弹即将汇合时轻轻跳起就可以简单避过。最后一个形态下 BOSS 的攻击手段和之前类似，不过更加强力，连续的镭射射线攻击，可以通过轻按加速以短距离位移躲避，如果有时被迫来到平台边缘的话，可以利用二段跳的滞空来到平台外躲避镭射攻击。

战国 BASARA4 皇

战国バサラ4：皇

发售日 2015年7月23日
类型 动作
发行商 Capcom
版本 日版



“天”难度打法

选用的武将是军神上杉谦信，等级以取得全部技能为宜，武器使用的是用天货币换得的装备了“开”铭的景品，并且要把这把武器升至满级（全属性 3000），有条件的话可以再装备上更多加攻击力的铭，不装也无所谓。合战游戏书选择“舍て身の觉悟”，其他两个档位可以根据自身需求装其他游戏书，比如单挑战场的话一定要装“气力满々”，害怕死得快的话也可以装上“体力倍增”。

进入战场后发动固有奥义“神速”，连打□键在高速移动的途中即可清理杂兵。攒满的极粹和 BASARA 留给敌大将用。因为装备了“舍て身の觉悟”，一旦被敌大将攻击到基本就是个死，所以触发战斗后要立刻发动极粹 +BASARA 限制住对手的行动，BASARA 结束后再用其他强力技能消磨掉剩余血量。假如在极粹结束后仍未能消灭敌大将，则需要迅速拉开距离，因为对手会马上发 BASARA 技反击。

经验&小判速刷法

推荐使用角色：石田三成、上杉谦信、井伊直虎

刷经验装备：装备了“特训 极 ×6”的满级武器，游戏书“舍て身の觉悟”、“初阵のとき”、“免许皆传”

刷金钱装备：装备了“收金 极 ×6”的满级武器，游戏书“敌兵治愈”、“ばくち打ち”、“舍て身の觉悟”

选择“天”难度下的“加贺・前田花吹祭”。只要保持住连击在 6 分钟内达成特别恩赏“通过不断连击让祭典达到最高潮”（打不打利家和阿松无所谓，不打的话只要达成这个恩赏两人就会离去）。之后返回起始地点，这里会不间断刷新跳舞壮汉，大约杀个 3000 人左右强化印笼就会达到上限 999999 石，最后前往前田庆次所在地，看到他跑过来时立刻放极粹 +BASARA 将其快速解决掉。

潜龙谍影 V 幻痛

Metal Gear Solid V:The Phantom Pain

发售日 2015年9月1日
类型 动作冒险
发行商 Konami
版本 中文版

武器自定义

在游戏菜单的 Customize 菜单中，有大量可供玩家选择的自定义选项，这些自定义之中，大多都是改变原有的外观，除此之外并没有其他作用。但是，当玩家完成支线任务 107、108、109 后，可以获得拥有特殊技能枪械大师的成员，将其分配到研究开发小组后，自定义菜单中将会多出武器的选项，在这里玩家可以对枪械在可能范围之内进行自定义。



武器自定义的意义在于补足武器本身的一些短处，比如弹夹较小，没有消音等，举个例子，游戏中拥有消音的狙击枪数目很少，但通过武器自定义，可以为每一把狙击枪都配备消音功能，这样就可以轻松实现远程无声击倒敌人了。武器自定义在游戏中后期的作用很大，建议最好尽早解锁这个功能。

挂机加工资源

获得集装箱的资源后，另一个问题就会出现眼前，那就是如何将这些未加工的资源进行加工。理论上加工资源只要玩家在进行游戏就会慢慢进行，但是我们仍然可以通过挂机的方式来快速实现，具体为在回收一定量的集装箱后，选择主线任务 4，在降落后沿大路往东侧跑，这时路上会开来一辆卡车，只要玩家想办法爬到这辆卡车的后方趴下，并用电源线连接手柄并关闭相关的省电功能保证手柄不断开，就可以实现挂机加工资源。为什么会选择趴卡车的方式呢？那是因为玩家如果在游戏中在一个地方长时间不移动的话，那么资源是不会进行加工的，因此这里我们巧妙利用卡车的移动代替玩家自身的移动，从而实现挂机加工资源。

职业进化足球 2016

Pro Evolution Soccer 2016

发售日 2015年9月15日
类型 体育
发行商 Konami
版本 中文版

线下奖杯/成就快速解法

各大杯赛：与各项杯赛的首胜有关的奖杯没有难度限制，玩家可以使用最低难度通过，而如果你甚至完全不想自己动手操作，也可以通过开启“教练模式”来让游戏自主模拟比赛胜负。

一球成名：在进入此模式前，我们首先要选择一名优秀的进攻球员，之后在编辑模式中将其能力值调满，再以最低难度进入游戏，将每局时间调整为五分钟，这样就可以横扫足坛了。如果依旧觉得不保险的话，可以顺便将其他强力球员的能力降低。在此模式中，我们第一个赛季即可拿下欧洲最佳球员，并成为联赛最佳十一人。赛季结束后转会去亚洲球队，正好赶上亚洲杯。随后从冬季转会窗口进入南美联赛中排名靠前的强队，帮助其夺冠的话这一年就可以拿下亚洲足球先生和年度南美洲球员两个奖项。之后重返欧洲豪门，帮助球队夺冠，世界足球先生的奖项也同时可以收入囊中。不过要注意的是，此模式中选择跳过比赛游戏是不会模拟玩家的比赛表现的，所以跳过一场就相当于少打一场。另外此模式下一定要注意抑制队友的发挥，避免被队友抢走奖项。

大师联赛：大师联赛的几个奖杯拿法与一球成名模式的类似，首先一定要选择豪门球队，并同样将球队的能力值调满选择低难度进入游戏。大师联赛的一个好处是所有比赛都可以模拟进行，凭借着修改后的球队能力，即使模拟比赛也可以拿到百分百的胜率。游戏过程中除了对本队球员的续约外，其他合同谈判都可以直接忽略。第一个赛季选择执教欧洲球队参加欧冠，获得欧洲霸主和欧洲三冠王奖杯，成为球会排名第一没有难度。之后从第四年开始选择执教国家队同时更换球会解锁剩余奖杯，由于此时玩家已经离开了之前调整过数据的球队，如果担心使用电脑模拟会输掉比赛的话，可以另存档进行 S/L 大法或者直接手动游戏。



DIY素材替换方法

游戏的球衣和队徽素材都可以在网上下载，下载完成这些素材后，来到游戏内在“EXTRAS”菜单栏下进入“EDIT”子菜单，选择“资料管理”选项内的“导入图像”功能，此时游戏会出现导入提示，玩家根据对应内容将球衣、队徽和主教练头像分别导入。完成后退回“EDIT”菜单，进入球队选项。找到之前导入素材的对应球队，这里会看到有不同的更改选项，我们先进入“球衣”一栏，确定一套球衣后进入其子菜单栏的“贴上影像”选项，此时我们就能够看到之前导入的球衣素材了，此时依照个人需求将球衣素材替换即可，不过由于素材的细节问题，部分球衣贴图可能需要根据资源提供的参数调整细节。完成球衣贴图的替换后，完成队徽以及教练照片的替换就大功告成了。

替换其他球队时，如果重复导入球衣可能会为之后的内容造成一些困扰，此时玩家要记得同样在“资料管理”选项内，可以选择“删除图像”来删掉一些不需要的素材，当然已经替换成功的图片千万不要误删掉，不然之前替换成功的内容也会一同消失。

FIFA 16
FIFA 16

发售日 2015年9月22日
类型 体育
发行商 EA
版本 中文版

奖杯/成就技巧

在本作的奖杯 / 成就列表中，所有的线下奖杯 / 成就都能通过调整游戏参数的手段轻松获得。例如“百发百中”、“射啊！”和“半场打气”这些对操作有一定要求的奖杯 / 成就都可以通过参数的调整来获得。而几个联机奖杯中，“天下无敌”可能是最有难度的一个，由于球员完全随机抽取，同时线上模式也不能调整参数，打起来会比较困难。这里讲一下适合技术不是特别好的玩家的一些打法思路，首先在选择阵容时，两个边路要有一定的速度，基本上最少要保持在 80 以上，之后再找一个传球好一些的中场球员。进攻时通过中场为锋线输送弹药，有机会就尽量尝试射门。因为在高难度下，电脑的防守对于新手玩家来说，非常的不友善，所以越是简单的方法反而越有效。边路拿到球后，直接如果只有后方有防守就使用 R2/RT+ 右摇杆的趟球硬过，如果对方会追及时，我们只需要做一个简单的控球内切，就可以轻松甩掉防守球员，随后只要控制好力度保证射入进球即可。防守时则要注意对中路的围堵，因为本作中守门员依旧犀利，所以对方球员从边路直接打远角射门也同样不容易进球，最终进攻的重心还是会回到中路，所以有时候干脆直接让出边路，反而能获得更好的防守效果。

NBA 2K16
NBA 2K16

发售日 2015年9月29日
类型 体育
发行商 2K Games
版本 中文版

关于MT模式“动态球员卡”

因为动态球员卡的不确定性，这种充满赌博感觉的卡片收集时需要不小的技巧，用来倒卖或者在短期内完善阵容也十分实用。这里大概讲一下选择动态球员卡的窍门。

首先动态球员卡球员能力挂钩，球员的在一段时间内的表现都会反映在卡片上。比如詹姆斯虽然十分强大，但因为这个赛季的投篮表现十分糟糕，所以动态球员卡上面中投能力也被削弱得一塌糊涂。而作为代言人登场的“浓眉哥”因为伤病被削减了能力值，所以挑选这类卡片一定要多多关注实时的篮球比赛。即使平时没有时间看球，也可以在挑选前查一查各大篮球网站上面的球员数据作为参考。除了一些已经扬名立万的明星外，通过最快进步球员和新秀榜来购买潜力球员也是不错的选择。例如勇士队的格林，今年一方面球队战绩出色，个人表现也进一步提升，他的数据也在游戏中得到了大幅强化。而赛季前原本不被看好的尼克斯新秀波尔津吉斯，通过出色的表现不仅距离最佳新秀越来越近，游戏数据也有不小提升。

网战“偷跑”打法攻防指南

对于新手玩家来说，在网战经验较少的情况下如果遇到一些喜欢“偷跑快下”的对手，往往会无所适从，这里就简单讲一下应对的思路。首先在进攻端我们必须保证进攻成功率，有时即使降低比赛节奏，甚至在接近 24 秒时才投篮出手，进而通过这种手段减少比赛的回合数，



确保减少对方发动偷跑的机会。另外在发动进攻时，尽量围绕对方偷下球员的对位位置执行战术，这样的话就可有效牵制对方的偷跑进攻。如果他们不切换防守球员的话，即使成功快下，也应该是一名能力较差的球员，这样就能相应地减少他们直接冲击篮筐的威胁。而在直接面对对方的快下时，除了封盖外还可以尝试使用抄截从对方手中将球掏走。尤其防守一些运动能力强但是运球能力不高的锋线时，在对方护球起步时的有很高几率可以成功抢断。

无夜国度
よるのないくに

发售日 2015年10月1日
类型 动作角色扮演
发行商 Koei Tecmo
版本 日版

阿娜丝后期推荐配装

・常规战术

ダ－ンスレイヴ＋精灵の盾＋赤兔の腕轮＋ピンクダイヤ

各种跑地图做委托推荐的装备组合。能无视所有异常状态的精灵の盾是任何配装都必备的，而且得益于这件装备，ダ－ンスレイヴ带来的负面效果也能抵消掉，因此这两件装备可说是绝配。赤兔の腕轮是能加快移动速度，适合跑地图。ピンクダイヤ则为阿娜丝保证了 SP 供应。总得来说可谓各个方面都有兼顾。如果要加强一下输出，可以将ピンクダイヤ换成ハヴェルハンマ－之类的进攻型装备。

・魔笛战术

ハ－メルンの笛＋藁人形＋精灵の盾＋赤兔の腕轮

装备“ハ－メルンの笛”之后，阿娜丝本人便无法进行攻击（甚至不能发动变身），完全要靠从魔去作战了。在游戏中，从魔被重新召唤出来之后 SP 会全部回满的，所以魔笛战术的核心就是让从魔出来之后疯狂发动爆裂技能，然后通过切换队伍重新召唤给它们回复 SP，如此反复。因为“ハ－メルンの笛”的效果阿娜丝每秒能回复 5SP，因此基本上是用不完的。阿娜丝只要安心站在远处下指令即可。只要从魔培育得当，这个战术甚至会比亲自出手更高效率。而“藁人形”的作用则是提升阿娜丝的防御力，虽说代价是装备者的攻击力下降 99%，不过反正自己也不出手，就没所谓了。

斗技场最终课题攻略

游戏真正最强的敌人其实在斗技场的最后一个课题“深渊ヨリ现レシモノ”。这个课题中的 BOSS 虽然只是杂兵的外形，但拥有随便秒杀 Lv15 的从魔以及堆满防御力的阿娜丝的实力，不仅如此，BOSS 自身的防御力和血量也非常高，还会经常给自己附加各种能力加强的 Buff。根据 BOSS 的血量，场地内会出现多批杂兵增员，特别是后面出现的杂兵数量和种类都非常恶心。而且最恶心的在于这个任务限时 7 分 30 秒，就算你能小心翼翼活下来，输出如果不够的话还是无法完成任务。

常规的打法要先去培养一支 Lv15 的以**スティ－ルハデス**为首的精锐部队，并且给它们都装上“超耐性の印”或者“技能强化の印”等提高输出，比较耗时间。如果懒一点的话我推荐用魔笛战术，从魔选**スティ－ルハデス**、**トイ・トル－プ**、**ラウネ－**和**メテオボマ－**，其中**トイ・トル－プ**最好装**ハヴエルハンマ－**提高固定伤害。第二组最好再有一只自爆回复型的**マインボマ－**，这样 Lv10 的配置能勉强打过去（真的很勉强）。

上面所说的都是比较没效率的“常规”打法。这里特别介绍一种极端但是高效的方法。首先是要准备一只带恶梦因子的**スティ－ルハデス**，装备配“**ヴラドの纹章**”。雅娜丝自身则装备 1 个“**ブ－メラン**”（提升远程攻击的诱导），其余 3 格装备“**ハヴエルハンマ－**”（也可以用其他极端的加攻装备代替），额外附加的攻击力越高越好，装备附加的攻击力够不够直接决定了这场战斗能否速杀 BOSS。剩下的可以准备一只**ラウネ－**进行回血。其余的空位可随意，个人推荐**メテオボマ－**和**ウッドゴレム**。从魔的等级如果有 Lv15 会稳定很多，即使没有，Lv10 也可以一战。



战斗开场之后马上召唤**スティ－ルハデス**出来并且发动爆裂技能，因为装了“**ヴラドの纹章**”所以可以连发，阿娜丝本体可以用血剑给**スティ－ルハデス**制造机会，或者召唤**メテオボマ－**出来增加输出，BOSS 前期的攻击秒不了人的不用担心。**スティ－ルハデス**发动大概 3 次爆裂技能配合其他从魔的助攻就能蓄满变身槽，此时马上变身成噩梦形态，接着就是考验你连按手速的时候了。如果装备附加的攻击力足够，BOSS 身上每次跳出来的伤害有 100 以上的话，完全可以在变身结束之前将 BOSS 斩杀，但如果没有，变身结束或者快要结束的时候请马上拉开距离，并且绕场跑回避 BOSS 的攻击，等**スティ－ルハデス**和其他从魔重新复活。**スティ－ルハデス**复活之后马上让它再次发动爆裂技能，或者让**メテオボマ－**清扫杂兵——用这两个方法重新积蓄变身槽。成功发动第二次变身的话便有机会获胜。

刺客信条 枭雄

Assassin's Creed Syndicate

发售日 2015年10月23日
类型 动作冒险
发行商 Ubisoft
版本 中文版

新操作介绍概述

吹口哨：在游戏中进行此操作即可将附近的敌人吸引过来，这个全新操作不但可以分散敌人的守卫，最重要的是你几乎在游戏中的任何时候都可以使用它。不管是处于潜行状态或者奔跑中，甚至就连吊在屋檐上也可以使用。例如玩家身处一条小巷中，就可以不断使用口哨声将敌人引向深处，这样几乎可以在一条安全的小巷内，解决区域所以地面敌人。另外在本作的 AI 设定中，如果玩家吹口哨的地方没有常规的道路，但是敌人又听到了口哨声，他就会通过楼梯绕路前去观察，这个办法可以引开很多重要位置的守卫。

绳枪：由于绳枪的出现，原本需要苦苦攀爬的高楼，现在只需要站在建筑物边缘按下 L1/LB 键就可以实现“一键升天”。另外绳枪大幅强化了角色的机动性，在任务中即使被敌人包围也不会再陷入困境，有时甚至可以故意暴露自己吸引敌人的注意，之后再使用绳枪离开，如此一来就可以达到奇兵的效果。在水平方向使用绳枪还可以在两座建筑物之间搭建滑索，除了能够为玩家提供快速的高空移动外，从滑索上也可以发动空中刺杀，在不少任务中，使用滑索可以完成很多充满的空中刺杀。

部分奖杯/成就技巧

千万别在警察头上动土：这个奖杯/成就如果按照普通抢劫车辆的方法会非常麻烦，首先警车本身数量稀少不说，解决车上的两个警察也有难度。不过我们却可以通过一个比较取巧的方法来完成。首先关于这个奖杯/成就的判定，游戏的统计依据并不是杀死警察然后夺取警车，而是占有一辆原本有人驾驶的警车的控制权。所以我们只要找到一辆警车，之后呼叫一名手下和我们一同登上马车，此时只要按下 L1/LB 键爬上车顶，然后再重新获得马车的驾驶权即可。另外每次操作后，画面的右下角都会显示一次目无法纪的专精统计。

下面的小心：此奖杯/成就可以在序列四的记忆二中完成，玩家来到蒸馏工厂的大门后，会看到一个敌人守在门前位置，附近巡逻的两个敌人会很快向他走去，当他们汇集在一起后将吊桶击落即可。

“稻草捞针：刷取这个成就/奖杯最快最稳妥的位置是序列六的第二个记忆任务，当玩家来到目标马车的位置后，会在旁边看到一个稻草堆，这里需要从建筑物的高处跳下才能避过敌人的视线。解决身边两个站桩的守卫后，吹吹口哨就有会在附近的守卫前来调查，五个人的要求可以轻松达成。

没有车票：首先这个奖杯/成就所说的踢下火车，本质上与主角的终结击杀是一个类型的，只有被打到残血的敌人才能踢下火车。适合刷取这个奖杯/成就的地方共有两处，序列二中伊薇的部分和序列五雅各布在滑铁卢车站的刺杀任务。根据玩家等级与能力的差别，如果是在早期刷取这个奖杯/成就可以选择难度较低的序列二，已经满级满技能就可以去序列五刷取。进入任务前，一定要记得将武器替换为手指虎，这样的话基本只要触发击杀技能，就能使出将敌人踢下火车的动作。如果已经习得了伤残技能，则会变得更加简单。只要站在火车上等待敌人爬上来，之后利用他们上车时的硬直，上前打一下敌人就会直接进入濒死。此时即使再有敌人补上来，也会正好处于玩家反击的最佳状态，此时按键反击，敌人就会被反击强化的技能再次打入濒死状态。一次两分钟左右，就可以刷差不多十名敌人，十分钟即可解锁奖杯/成就。



COD 黑色行动 Ⅲ
Call of Duty Black Ops Ⅲ

发售日 2015年11月6日
类型 主视角射击
发行商 Activision
版本 中文版

官方密码

来到战役模式的安全屋的个人房间，调查数据资料室，将光标移到界面左上的数据库，这时光标会消失。这时按住 LT+RT/L2+R2 不放，然后依次按下 X/ □、Y/ △，就会出现输入密码的界面。然后输入特定字符，即可解锁对应效果。顺带一提的是，当光标停在数据库上时按 A/× 键，可以打开名为《死亡行动街机模式 2》的迷你游戏。

MANIFEST：输入这 8 个字母，你将获得 100 个用于解锁装备的工具包，而且对成就 / 奖杯没有任何影响。注意如果此前玩家已经通过正常手段获得过一些工具包，用此密码后获得的工具包少于 100 个。不过不管怎样，足够玩家解锁全部装备了。

DREAMLAND：输入之后，可以直接解锁噩梦模式。正常情况下你需要将战役模式通关后才夫出现噩梦模式，这个模式是战役模式的变形，加入了丧尸，与成就 / 奖杯无关。

JACKWALL：输入之后，可以开启隐藏的 BGM 选项。JACKWALL 是本作音乐作曲者之一的名字。

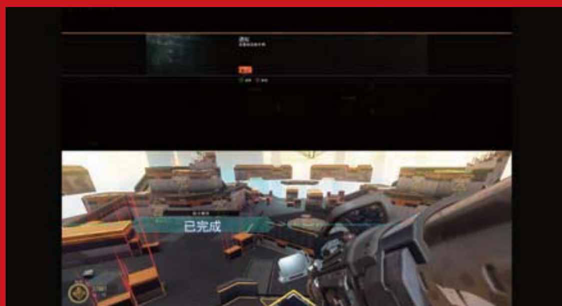
无敌BUG

本作的全成就 / 白金的最大难点，就是真实难度下通过战斗模拟。利用下文所述的 BUG，就能以无敌状态轻松搞定！此 BUG 虽然几经更新但依然存在，看来 T 组也是有意向玩家妥协。

0. 此 BUG 的必要条件是准备两个账号，两个手柄。

1. 请用 1P 手柄登入辅助号（即不用解锁成就 / 奖杯的账号），用 2P 手柄登入大号（即想解锁成就 / 奖杯的账号）。

2. 进入战役模式，2P 按确定加入游戏，然后 1P 选择任意关卡，真实难度，两个账号都进入安全屋。如 1P 账号没有玩过战役模式，可以直接在选关画面选择关卡全解锁，选择靠后的关卡即可。



3. 在安全屋里，调查战斗模拟器旁边的椅子即可开始战斗模拟。注意，此时需要让 2P 先坐上椅子！

4. 当 2P 坐上椅子后，先不要开始游戏，让 1P 去调查 2P 所坐的椅子。这个时候关键来了！如果 1P 能够坐上 2P 的椅子，即表示成功了！如果不能，则必须由 1P 退出游戏，然后选择不同的关卡重新尝试。建议是从最后一关开始，倒着往上试，成功率在 50% 左右。

5. 如果成功的话就简单了，两人开始游戏即可。这时你会发现，2P 的屏幕上没有任何 HUD，而 1P 是正常的。此时 1P 仍为正常 HUD。这就表示 2P 已进入无敌状态！接下来 2P 轻松碾压 16 波生存难度即可。

辐射 4
Fallout4

发售日 2015年11月10日
类型 角色扮演
发行商 Bethesda
版本 中文版

轻松解锁奖杯/成就“仁慈的领导者”

该奖杯 / 成就要求玩家的一个聚落的幸福度达到 100。由于这个数值会在玩家离开聚落的时候随机发生变化（与设施或资源是否充足没关系），所以升到 80 后就比较难了，90 后更是难过登天。要提升到 100 幸福度最简单粗暴的方法就是建造尽量多（至少 15 个）等级 3 的诊所“手术中心”（需要 1800 瓶盖，等级 2 的“地方领导者”和等级 1 的“医护”）。大概建造 15 个并派居民进驻其中就可以，在保证其他需求足够的前提下，呆在聚落里不要离开（这很重要！）然后放置游戏，出去看个电影回来大概就能把幸福度升到 100 了。聚落笔者推荐是“庇护山丘”，而由于玩家需要的是“能工作”的居民，所以在开始着手获得这个奖杯 / 成就时，最好把所有的同伴都调离出聚落，因为他们大部分中既不能被指派工作而且同时也会消耗资源，只要把所有的大众脸居民留下即可。

初期刷“传说”装备大法

“传说”装备需要玩家击倒“传说”敌人后才能获得，虽然这种敌人的出现频率并不算低，但也算得上是本作的“稀有怪”。在游戏初期玩家的装备质量一般都比较差，而一件质量上胜的“传说”装备无疑能帮助玩家度过初期的难关。本作的室内探索点（场景比较大的那种）一般都是配置着一到两名的“传说”敌人，玩家在进入这些探索点前可以先快速存档一次，然后进去正常探索，击倒“传说”敌人后获得装备。如果这件装备并不是玩家想要的，玩家可以读取刚才的快速存档后继续刷直到拿到满意的装备为止。如果这件装备是玩家想要的，但却对其附加属性不太满意的话，玩家可以读取刚进探索点时的自动存档，这样做的话玩家就能再次捡到刚才那件装备，然而其附加属性会发生变化。

值得注意的是，这个方法最好在游戏的初期使用，因为这个方法仅适用于还没有显示“已完成”的探索点。虽然“已完成”之后敌人依然会不断刷出，但其中不一定会有“传说”敌人。一般玩家会在打开探索点终点的“宝箱”后该探索点才会显示为“已完成”，玩家不妨注意一下。笔者推荐的几个点有“大无敌超市”、“国民警卫队训练场”和“波士顿公共图书馆”，当然理论上来讲只要是场景大的室内探索点都可以应用此大法。

星球大战 战场前线
Star Wars Battlefront

发售日 2015年11月17日
类型 主视角射击
发行商 EA
版本 中文版

新手升级建议

因为游戏中几个人气较高的模式中，都对玩家配合有不小的要求，在战场上找到自己的位置十分重要，所以除了要有一手精准的射术外，如何帮助自己的团队走向胜利也十分重要。在战局中，一定要跟着游戏的提示去战场上最关键的位置。对于新玩家而言，有时可能总会下意识的跑去战场中最热闹的区域和敌人乱战，但实际上这里也许只是几个玩家的偶然遭遇，这里的战斗并不会对战局产生影响。而对于一名新手来说，也很难在这样的战斗中捞到好处，往往最终只是白忙一场。但是如果你能根据游戏的提示去往对战局有帮助的地方，有时可能你只是站在那里，也可以获得不少的分数，这样就能帮助玩家更快的升级，同时也会能更快融入游戏节奏之中。

另外“战机中队战”这个模式，十分适合新手玩家前来升级。因为这个模式下，玩家全部驾驶飞机进行战斗，这样就有效避免了新手被老鸟玩家的装备碾压，而且空旷的空中场景，也不会出现对地图不熟悉的尴尬。如果能够抢到场景中的强化道具变形为强力战机，则更是可以轻易刷取到可观的分数。

原力“威能”

对于新手玩家而言，一定要知道，在本作中我们不仅可以通过原力来挥舞光剑砍杀敌兵，实际上光剑对炮台和载具都可以造成伤害。尤其对于黑武士而言，光剑投掷可以有效打击远处的载具，而原力锁喉的技能由于其自动锁定的功能，更是解锁“射得好，小子！”这个奖杯 / 成就的最佳手段。

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～

发售日	2015年11月19日
类型	角色扮演
发行商	Koei Tecmo
版本	日版

刷品质的方法

提升品质有三个方法：

1. 使用“品质上升”系列的特性，因为特性会叠加，一般会用到“超**クオリティ**”“**プロな**完成度”“品质上升++”这是三个特性。利用附带着三个特性的素材进行循环调合，从而不断地抬高品质。

2. 素材放进炼金釜的时候也会提升品质，具体为1个格子提升1点，但是沉掉的方块不计算在内。

3. 如果能够将炼金釜里的格子完全填满，则会额外获得1.2倍的品质加成，这一点也很重要，能将很多看似不能堆到999品质的道具弄到999。

用方法1循环调合的话推荐先搞一个999品质的“深红**の**石”。因为“深红**の**石”同时属于4个类别其中还包括中和剂，所以很多道具的调合都能用到“深红**の**石”——也包括其自己。因此可以先做出一个方法1介绍的三个特性的“深红**の**石”，用量贩店复制3个出来，然后用这3个作为素材再调合“深红**の**石”并继承上述的特性，那么品质就能提升了，如此循环直到品质到达999。这个过程会消耗大量的“龙**の**血晶”和“星**の**粉”，所以在量贩店复制的空余时间可以去打“堕**ち**た宫殿”深处的强敌，而“星**の**粉”要接了传闻“碎**け**散**つ**た**お**星样”之后才能采集到，同样如果看到就最好去采集一下。



除了“深红**の**石”之外，“炼金粘土”“束**ね**た金丝”“中和剂·赤”这些都可以做一个999品质的登陆到商店（登陆品最好将“品质上升++”这个特性换成其他你会用到的特性，这样方便调合）。“精灵**の**泪”“日轮**の**雫”和“贤者**の**石”这些道具也经常用到，不过要做出999的比较困难，结合上面的方法尽量堆高品质即可。

上述的这些素材泛用型非常高，后面做武器和防具都会大量用到，所以品质应该尽可能做到最好。

刷钱方法

如果要开始刷品质的话难免要花费大量的资金和素材，这里再说说游戏前后期的一些刷钱方法。因为游戏里大部分杂兵战都是没有奖金的，所以游戏前期赚钱主要是靠完成依赖。不过前期用钱的地方也不多，所以无关重要。游戏中期可以调合出带“**たくさんお金を拾う**”效果的探索道具“胜者**のお守り**”，并且将难度调到HARD到“渚**の**古迹”刷金色**プニ**，一场大概能赚一千左右。稍微花点时间就能致富。

后期有实力之后，可以到“反魂**の**间”第二个区域刷那两只BOSS级实力的杂兵，一场能够赚7000，同时还可以顺便刷出高品质的“龙**の**血晶”以及一些最强武器所必备的素材，甚至强力的特性。

正当防卫3

Just Cause 3

发售日	2015年12月1日
类型	动作冒险
发行商	Square Enix
版本	美版

挑战模式小技巧

在游戏中内置的众多挑战中，较为困难的是破坏模式、飞机竞速和矿石回收这三种。其中破坏模式因为每个挑战都对应不同的武器配置，没有统一的打法，有些挑战目标因为过于分散，完成起来难度不小。好在在玩家获得破坏得分之前，挑战都不会进行计时，所以玩家可以先熟悉下目标的位置，之后合理安排路线，保证分数加成不出现中断即可；而飞机竞速则有一个小小的良性BUG可以利用，当玩家获得飞行载具的氮气加速技能后，将氮气使用完毕，只要来到技能选单中将氮气技能关闭，退出菜单然后返回游戏，看到载具的氮气槽消失后。再次回到技能选单将氮气技能重新开启，此时玩家就会发现飞机的氮气槽已经完全恢复完毕了。这个技巧也同样适用于其他类型载具，不过因为触发BUG的步骤较为繁琐，如果不是在直路上，频繁切换的话反而可能影响驾驶；最后的矿石回收挑战中，每次将矿石带到回收处后，都会获得分数奖励，所以要充分利用奖励获得的时间奖励来延长挑战。另外，这个挑战下载具的性能至关重要，收集矿石时对载具的要求比竞速更高，马力太小的载具一次拉的矿石过多，就会对载具产生极大的影响，甚至完全导致完全无法移动。同时载具不够结实的话，也会被地形所限制，所以推荐玩家在解锁了大型装甲车后再进行挑战。





游戏小彩蛋

在本作的游戏世界中，制作组放入了为数众多的彩蛋供玩家探索，这里就介绍三个比较重要的内容。首先在坐标:N 40 42.268/E 5 35.201的位置，玩家可以发现一个传送装置，不过想要开启它的话，需要在旁边的开关上依照“143421”的顺序才能打开折扇神秘的大门。而在坐标：N 40 43.378/E 5 37.045处，玩家可以找到一只黑色的泰迪犬，玩家发现它后，它会缓慢的跟随玩家移动，如果此时你将它带到马路对面的狗屋那里，就可以在游戏的OPTIONS菜单的GAMEPLAY中，解锁DOGE模式，开启此模式后，游戏会针对玩家的行到出现一些文字吐槽。最后在坐标：N 40 42.603/E 5 35.096那里，玩家可以找到一支搞怪武器，使用这把武器攻击目标后可以将他们的头部变大，头部变大的目标死亡后还会像气球一样升上天空。不过需要注意的是，想要结束这个彩蛋的效果，需要先将武器换下，再重新读取游戏才可以解除。

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

新闻短波 INFO

《勇者斗恶龙 英雄集结2》发售日确定

Square Enix 在 1 月 13 日举行的“《勇者斗恶龙》系列”30 周年纪念发表会上宣布,《勇者斗恶龙 英雄集结 2 双子之王与预言的终结》将确定在 2016 年 5 月 27 日发售。本作是 Square Enix 旗下动作角色扮演游戏“《勇者斗恶龙 英雄集结》系列”的最新作。本作将会有全新的世界、全新的故事以及全新的角色,“《勇者斗恶龙》系列”的大量经典角色也会在本作中登场。

此外,在 30 周年纪念发表会上,SE 还提到了《勇者斗恶龙 XI》的最新消息 ,系列之父堀井雄二表示目前剧本已经全部完成,游戏开篇已经可以游玩,希望可以在系列 30 周年内发售(2016 年 5 月 27 日 ~ 2017 年 5 月 27 日之间)。



TOPIC 圣诞商战战绩570万台 PS4总销量突破3590万

1 月 6 日,索尼对外公布了过去几个月中 PlayStation 品牌的战绩。首先是 PS4,PS4 在整个圣诞假期中卖出了超过 570 万台,这也使得四公主的全球销量成功地达到了 3590 万台这个数字。在主机之外,PS4 在软件销售方面的成绩也非常喜人。索尼方面表示,在过去的几个月里,零售商销售的实体版和 PS Store 销售的数字版相加总共卖出了超过 3500 万套 PS4 游戏。此外,截止到 2015 年年末,使用 PS Plus 服务的玩家数量相较去年也同比增长了 60%,可谓形势一片大好。对此,索尼电脑娱乐全球总裁安德鲁・豪斯也显得非常高兴,他如此说道:“在圣诞假日这个特别的时期有那么多玩家愿意选择 PS4,看到 PS4 玩家的数量变得如此之多,我们真的非常高兴。我们将在新的一年里继续坚持带给大家最新的娱乐体验以及前所未有的游戏作品,请大家继续期待我们的表现。”





安德鲁・豪斯

EVENT 小岛秀夫确定将入选游戏名人堂

1 月 5 日,互动艺术与科学学会(Academy of Interactive Arts & Sciences, AIAS)对外正式宣布,《潜龙谍影》之父小岛秀夫将会在 2 月 18 日正式成为游戏名人堂的第 21 位成员。届时小岛秀夫本人将在拉斯维加斯举行的第 19 届 DICE 颁奖仪式的会场亲自接过这一荣誉。

AIAS 的游戏名人堂的入选标准为“在极具影响力的游戏作品的开发中起到重要作用,并且推动了某个游戏类型向前发展。代表着创造与创新的最高境界,创造出扩大了业界规模的具有重大意义的作品”的游戏制作人。“马里奥之父”宫本茂是该名人堂的第一位入选者。名人堂的其他成员还包括带领“《GTA》系列”走向巅峰的 Leslie Benzies 以及 Dan Houser 和 Sam Houser 兄弟、Valve 的“G 胖”Gabe Newell、Epic Games 的首席执行官 Tim Sweeney、BioWare 创始人 Greg Zeschuk 和 Ray Muzula 等等。

值得一提的是,小岛秀夫的颁奖嘉宾将是他的好友,曾在《寂静岭》新作(体验版即是《P.T.》)中与他合作过的著名导演吉尔莫・德尔・托罗(代表作《环太平洋》)。


■小岛秀夫近照


▶小岛秀夫此次的颁奖嘉宾吉尔莫・德尔・托罗

GEAR 《如龙 极》中文版同捆PS4套装公布

新闻短波 INFO

《怪物猎人×》单月出货超过300万



去年平安夜，Capcom官方正式宣布去年11月28日发售的“《怪物猎人》系列”最新作《怪物猎人×》日版的出货量在不到一个月的时间里已经超过了300万套。作为对比，系列上一作的《怪物猎人4G》花了4个月才达成300万套的出货量。

“《牧场物语》系列”20周年纪念作确认

自从1996年在SFC上发售第一作以来，“《牧场物语》系列”已经陪伴玩家走过了20个年头。值此20周年纪念之际，系列新作也如期而至。新作将登陆3DS平台，名为《牧场物语 3つの里の大切な友だち》，副标题意为三个村子的重要朋友们。如副标题所示，本作将会有三个村子，围绕着玩家经营的牧场。

《索菲的工作室》中文版发售日确定



Koei Tecmo台湾日前正式宣布，工作室系列的最新作《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》将会在2月2日发售中文版。此次中文版会有PS4和PSV两个版本。并且除了普通版外，还将发售“特典版”与“典藏版”。其中“特典版”将附送5项特典，而“典藏版”则将会在“特典版”的基础上加送水晶钥匙圈和水晶纸镇。

索尼电脑娱乐台湾（SCET）在1月13日宣布，为了纪念“《如龙》系列”十周年以及配合《如龙 极》中文版的发售，他们将在1月21日与《如龙 极》中文版同步发售一个《如龙 极》中文版的同捆PS4套装。该套装将包含一个普通版的500GB极致黑PS4，一张《如龙 极》繁体中文版游戏、3个月PS Plus会籍、一年额外质保以及限定特典《如龙》角色台历。该套装售价为12480新台币（约合人民币2461元）。





▲台版附赠的台历。

此外，索尼电脑娱乐香港（SCEH）也宣布将在1月21日同步发售港版的《如龙 极》同捆版PS4套装，套装的内容与台版基本一致，只是PS Plus的会籍时间变成了12个月，并且不会附赠台历，售价为3280港币（约合人民币2778元）。

GAME 《最终幻想XV》制作已经完成

日前，《最终幻想XV》的监督田畑端在《Fami通》杂志的游戏制作人2016年抱负特集中向玩家们再次保证《最终幻想XV》会在2016年内发售，为什么他可以说的如此确定呢？那是因为游戏已经做完了。田畑端表示：2016年会是《最终幻想XV》的发售年，目前游戏的制作已经全部完成，我们正在制作调试和去BUG用的版本。本作的发售日在今年3月就会公布，届时会让大家真真切切地看到《最终幻想XV》。

这样看来《最终幻想XV》似乎离我们真的已经不远了，只要通过测试和去除BUG的工序，再经过最终的一些细节调整，曾经的“有生之年”就将和玩家们见面。不过事到如今，相信玩家们反而已经不着急了，毕竟行百里者半九十，希望田畑端带领制作组好好完成最后几道工序，让玩家们可以玩到一个完美版本的《最终幻想XV》。



▼《最终幻想XV》制作人田畑端。



GEAR 售价600美元！Oculus Rift预订正式开启！

备受期待的VR(虚拟现实)设备Oculus Rift在北京时间2016年1月7日正式开放了预订。之前一直非常神秘的定价也终于公开：599美元。本次开放订购的Oculus Rift的套装中除了设备的遥控器、Oculus Rift感应器和运行必备的线材外，还包括一个Xbox One手柄。此外，所有参与本次订购的玩家都会获赠VR游戏《星战前夜 瓦尔基里》，并且获得了Oculus Touch控制器的预定权。

如果电脑配置不够，或者担心适配的问题，Oculus官方还会在今年2月开始预售他们专为Oculus Rift而配置的电脑“Oculus Ready”。“Oculus Ready”售价为1499美元，并且会有一套Oculus Rift包含在内。如果已经参与了今次Oculus Rift的预定，那么预定“Oculus Ready”时可以获得相应的折扣。

PC运行Oculus Rift的推荐配置

显卡：NVIDIA GTX 970 / AMD R9 290 同等或更高
处理器：Intel i5-4590 同等或更高
内存：8GB
输出：HDMI 1.3 视频输出
输入：三个USB 3.0，一个USB 2.0
系统：Win7 SP1 64位或更高



□Oculus Rift的预定套装。

EVENT Square Enix子公司“神罗科技”已被关闭

不久前，Square Enix 发出声明，其社名来源于《最终幻想Ⅶ》，由前社长和田洋一担任负责人的子公司“神罗科技”已经被关闭了。“神罗科技”的主要业务为云计算在游戏上的研发和应用，期望可以通过云运算的应用来使游戏表现可以突破硬件限制的瓶颈。至于被关闭的原因，一方面如官方所说“无法从第三方获得足够的资金支持。”另一方面也是因为“神罗科技”自2014年3月成立以来，研发进展缓慢，迟迟拿不出令人期待的成果。

此外，根据其母公司 Square Enix 最近的财报显示，“神罗科技＂的解散为他们带来了近20亿日元的“特别损失”。




和田洋一

业界声音
SCENE

在 CES2016 上平井一夫向 BBC 透露道：“目前有超过 200 家开发商希望参与 PS VR 的游戏开发，目前大约有 100 多款 PS VR 游戏正在开发，可以看出 PS VR 得到了厂商们的热烈支持。”

PS VR受到开发商热烈支持，超过100款游戏正在制作。



Oculus VR 创始人 Palmer Luckey 在主持人抛来 PS VR 是否是 Oculus Rift 最有力的竞争者的问题时如此回答道：“也许确实如此，但我不认为那些拥有 PS4 而没有游戏 PC 的人会专门去为了 Rift 去花 1500 美元。所以这真的是两个不同的市场。他们（索尼）将虚拟现实带给了另一群人，而那群人也许并不在我们的市场之中。另外，他们的设备并没有我们的高端，虽然那确实是一台优秀的设备（PS VR），但 PS4 的机能远远不能达到我们在 PC 上的推荐配置。”

PS VR的性能并没有我们高端。



有图有真相
SCENE

►不久前《怪物猎人×》官方进行了一场“你们想要我们送什么道具作为免费特典”的投票，目前投票结果已经出炉，最终强走药G力压群雄。根据Capcom宣布的规则，投票选出的道具的前四位都会作为特典DLC赠送给所有玩家，第一名的道具会乘以4倍系数后送给玩家，第二名则是3倍，第三名为2倍，第四名为1倍。



▼最终玩家可以获得的道具为：强走药G×80、秘药×30、鬼人药G×30、回复药G×30以及特别奖10000金钱。这些道具从1月11日起就可以在游戏中免费下载得到了。

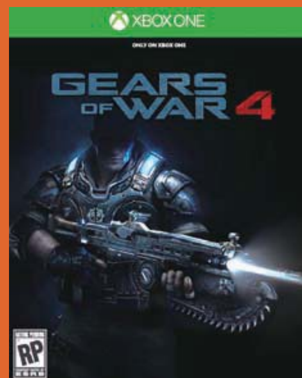




►《怪物猎人×》与Square Enix的第一弹联动任务1月15日起就可以挑战了，完成下载任务“幻谈~怨钢的尖兵”就可以获得制作《最终幻想》中光之战士的猫猫武器和防具的素材。还有限定的猫猫“巴哈姆特”开放配信噢。

新闻短波
INFO

《战争机器4》发售日提前



在1月11日的一档直播节目中，《战争机器4》的制作人 Rod Fergusson 向观众们提到，《战争机器4》的发售日将比计划中的早一些到来，本作在2016年秋季就可以和玩家们见面了，而在原本的计划中，本作要到年末的圣诞假期才发售。此外本作的 Beta 测试即将在今年春天开始，拥有《战争机器 终极版》的玩家将自动获得测试资格。

稻船敬二新作《再生核心》确认延期



前不久，微软发出官方声明，表示由稻船敬二带头开发的 Xbox One 新作《再生核心》的发售日将会从2016年春季改为2016年内。微软方面的负责人对玩家们如此说道：“游戏具体的发售日仍然没有确定，但是游戏一定会在2016年内完成，关于游戏的更多情报我们马上就会有后续发表，请期待的玩家们保持关注。”

进击最前线

漫漫长夜

The Long Dark

机种：XOne　类型：动作冒险　发行商：Hinterland Studio Inc.　发售日期：2016年春季

凛冬将至，如何才能度过一个又一个漫漫长夜？



从严格意义上来讲，《漫漫长夜》并不是一个新作。这款动作冒险游戏以其真实的冬季模拟生存所著称，玩家需要在寒冷的雪地中寻找木材、食物以及庇护所以存活下去。但处于开发阶段初期的本作只有少数的地图以及一个漫无目的的生存模式。经过接近一年的完善后，制作组宣布将会在今年春季增添本作的故事模式，故事模式将会有男女两位主人公，两位主人公将会有截然不同的故事。故事模式将会分章节推出，第一章的剧情长度大约为 2 到 3 小时，而全部故事模式的长度大约为 10 到 12 小时。除了故事模式之外，本作还会增加新模式以及新地图。





徽章机器人 少女任务 甲虫版 / 锹形虫版

メダロット ガールズミッション カブトVer./クワガタVer

机种：3DS　类型：动作角色扮演　发行商：Rocket Company　发售日期：2016年3月3日



少女们的战斗

“《徽章机器人》系列”最新作《徽章机器人 少女任务 甲虫版 / 锹形虫版》将会在今年的 3 月 3 日发售。和系列之前类似，玩家需要通过购买或者战斗获得不同的部件，以拼装出属于自己的徽章机器人。本作采取双版本设定，《锹形虫版》和《甲虫版》将有着不同的主人公，不同的登场角色以及不同的部件。值得一提的是，本作的大部分角色包括两位主人公都为女性，年龄分级也是系列史上最高。其中《锹形虫版》主人公海堂めぐみ的声优为洲崎绫，而甲虫版主人公手穰みのり的声优为木户衣吹。





热点追踪 NEWS REVIEW

● 深度解读业界动向·全面剖析要闻因果 ●

小岛秀夫：生命的意义

我更坚定地知道自己在这个世界上的意义就是要打造大作这就是我的任务，是我生命的意义。

自从2015年初传出小岛秀夫与Konami闹翻的消息，这位世界顶级制作人的独立创业就已是不可避免的事。令人意外的是，小岛秀夫的公司就叫Kojima Productions，也就是他在Konami时的工作室名。这时人们才恍然大悟——闹了半天，“Kojima Productions”之名从《潜龙谍影V 原爆点》的封面上消失可能并不是Konami在作祟，而是小岛秀夫不让Konami再使用该名。毕竟这是以小岛秀夫之名命名的工作室，其商标权可能属于小岛秀夫而不是Konami。

在此之前就有传闻说，小岛秀夫与Konami之间的合同在12月份到期。而到了12月，小岛秀夫果然公布了新Kojima Productions成立的消息。这家工作室目前包含四位核心成员，包括《MGS》系列御用人设新川洋司、以及该系列的另外一位制作人今泉健一郎。虽然新Kojima Productions连办公室都还没找好，但已经找到了金主——SCE已与前签署合作协议，小岛秀夫将会用SCE提供的资金开发PS系平台的独占游戏。

“我每次做游戏都把它当成最后一款，”小岛秀夫说。“就像一个母亲生孩子的时候不会考虑下一次怀孕，我也不会在新作启动之前考虑下一款游戏。”

小岛秀夫的一生之中在无数次地适应新环境。他的父亲在一家医药公司工作，因为工作的需要奔波于日本各地，全家也就跟着不停地搬家。这样的成长环境注定了小岛秀夫难以结交固定的朋友，所以他只能在各种文学与影视作品中寻找乐趣。11岁那年他买了一本由科幻巨匠阿西莫夫创作的小说《神奇旅程》，这是1966年同名科幻电影的小说版，讲述一群小人儿在一个死人的大脑里旅行、想办法将其救活的故事。与此同时，他看了无数来自美国和日本的电视剧和动画片，包括《假面超人》、《家有仙妻》、《超级恶魔人》、《神探可伦坡》、《草原小屋》等。他对未来的计划非常明确：他要创作科幻小说并获得大奖，然后借此机会成为电影导演。然而在他13岁那年父亲不幸逝世，这改变了他的人生计划，他没有去东京念大学，而是选择了本地的大学，为的是离母亲近一些。

小岛秀夫在大学学的是经济学，他以为当导演的梦想可能再也无法实现了。直到FC发售，他意外发现了一个新的机会。在FC中后期，由于磁碟机与电池存储技术的出现，使得保存游戏进度成为可能。游戏开发者可以创作出更长、更丰满的故事，可以从多种角度推进剧情。“当时我好像灵光一闪，认为这也许是创造电影版体验的另一条路。”小岛秀夫说。虽然当时的硬件还很原始，做出的游戏画面简陋到只有几百个像素点，但小岛秀夫相信技术会不断进步，游戏也有可能变得和电影一样。FC时代就像是电影的默片时代，“那时游戏只有一些简单的动作，就像卓别林的电影一样，奔跑、跳跃、挖掘、投掷……并没有很明显的故事主题或信息。我不断在我的游戏里加入故事，有些玩家抱怨我太说教。但我要寻找一种方式，将游戏与人生相关联。游戏不止是一种玩具，而是会伴随玩家一生的东西。”



如今游戏画面已经做到能够媲美电影的逼真度，但日本的游戏开发商们却陷入了困境。“游戏早已不是简单的互动玩具，正在成为一种丰富的媒介，可以实现戏剧性以及其他更具深度的东西。然而日本的游戏却不那么好卖了，他们的文化特质不一样，难以引起共鸣。”而小岛秀夫是从小在欧美影视作品中长大的，对于西方文化有深刻的理解。《潜龙谍影》系列”大概是日本最具好莱坞气质的作品——无论是对于游戏还是影视作品而言。“要做高端游戏惟一的办法就是面向全球市场，”小岛秀夫说。“而要面向全球市场，项目管理者们需要知道什么是可行的，还需要勇于冒险。”

自从Konami在手游上尝到了甜头，公司策略开始向手游倾斜，小岛秀夫确认，这是他决定与Konami“分手”的主要原因。“如果只

专注于眼前的利润，终将被时代所遗弃，而且再也没有追上的可能。”小岛秀夫说。

在Konami工作了将近30年之后，如今小岛秀夫首次以独立的身分创业，对他来说就像卸下了身上的枷锁。“在大公司里工作，特别是日本的大公司，你做的每一件小事都要事先经过批准，做什么都要白纸黑字备案。如今我独立了，我就可以更快地做我想做的事。我不需要将时间浪费在无谓的项目讲解上。我自己来承担风险。”

在离开Konami之后的几个星期，小岛秀夫曾经考虑去一个与世隔绝的小岛住一年，彻底的放松身心。当他向“好莱坞的某朋友”说起自己的这个计划，对方让他谨慎考虑。小岛秀夫的才华不能浪费在孤岛上，他必须趁热打铁。“听到他的建议之后，我更坚定地知道自己在这个世界上的意义就是要打造大作，这就是我的任务，是我生命的意义。”小岛秀夫说。

所谓的“趁热打铁”就是要利用当前业界对于小岛秀夫动向的高关注度。12月初，Konami禁止小岛秀夫参加TGA颁奖礼一事闹得沸沸扬扬，成为各大媒体的头条。从一开始，小岛秀夫与Konami的纠纷事件里，媒体与玩家就一边倒地站在了小岛秀夫的一边。Konami在手游之路上脚步坚定，似乎也不太在意家用机玩家们对他的看法，反正这些玩家也不大可能为他的手游付费。于是面对业界铺天盖地的各种负面报道，Konami选择了沉默。在玩家心目中，Konami已经成为一家放弃良心AAA大作、专注于坑爹手游、不断压榨与监控员工、迫害小岛秀夫的邪恶工厂。

无论这起事件背后是否还有其他隐情，有一点可以确认：Konami追求的是低投资高利润的手游，小岛秀夫追求的是高品质大作，对于玩家来说，只要认定了这个核心事实，就可以选择站在小岛秀夫的一边，其他的一切都不重要。不仅是玩家与媒体，各种业界大佬们也都纷纷发声支援小岛秀夫，斥责Konami。因为选择了小岛秀夫就是选择了情怀。而小岛秀夫也没有辜负大家的期望，他选择了一个同样有情怀的合作伙伴——SCE通过近年来充满情怀的创新大作与独立游戏而收获了各种赞美，“让制作人自由创造”是SCE的合作基调。在SCE的项目合作机制下，小岛秀夫终于可以做自己真正想做的游戏，同时又有足够的资金保障。与小岛秀夫合作，对SCE来说也是锦上添花，必然提升了玩家对他的好感度，同时对PS4的独占游戏阵容更有信心。

> “我每次做游戏都把它当成最后一款，”小岛秀夫说。“就像一个母亲生孩子的时候不会考虑下一次怀孕，我也不会在新作启动之前考虑下一款游戏。”

不过小岛秀夫与SCE合作的第一款游戏可能并非AAA大作，首先是目前团队规模还比较小，而要开发《MGS5》级别的大作，需要数百人团队开发四五年的时间，到时候可能已是PS5时代了。小岛秀夫也明确表示会先开发规模相对较小的游戏。不过可以预见的是，小岛秀夫的游戏一定离不开电影元素，也一定是为核心玩家们而开发。在手游时代里，能继续坚持情怀的开发商不多，作为核心向游戏代表人物的小岛秀夫，相信不会令人失望。

游戏分级制：日美之别

日本的游戏改成美版后也经常被和谐 这引起了玩家的普遍不满

2015年任天堂最令人满意的游戏之一，就是总游戏时长超过100小时的史诗级RPG《异度之刃X》。人们对于该作的高素质并无异议，但在美版推出后，西方玩家们发现他们的版本与日版相比多了一些“不该有的东西”——由于美国在性内容方面的审核更严格，因此日版中一些露肉的小福利都被和谐掉了，比基尼变成了紧身衣。在日版中，玩家可以调节女性主角的胸部大小，而这一功能在美版中被取消了。美国玩家们对此纷纷表示不爽。

美国的游戏中也不乏大尺度的裸露画面，为何《异度之刃X》的福利会被和谐？理由就是其定级为T，即适合青少年。如果在M级游戏中，这种程度的裸露显然是不会被和谐的，而在这款T级游戏中，一个年龄仅13岁的少女主角穿着如此暴露，可能就踩入了儿童色情的禁区——这是一条绝对不能触碰的红线。

在日版游戏进行美版的本地化修改时，被争论最多的就是女性角色裸露程度的修改，对于这些争论，原开发者们普遍保持沉默。作为日本最大游戏出口商的任天堂，在这方面几乎从未表态。争论主要在玩家之间。其实很多玩家对于这些细节调整并不在意，但也有不少人认为应该保持原作的完整性。还有一些玩家支持修改，毕竟不同地区的消费者有不同的忌讳。日系游戏中经常出现低龄少女穿着暴露的现象，这在西方很容易引起反感。即使是成年人的裸露，就算是在M级的允许范围内，也会被一些女权主义者抗议，认为这是一种用女性肉体取悦男性的性歧视行为。



有时候评级制度只是导致美版女性多穿几件衣服，有时候某些游戏将因此无缘推出美版。最近一起被争论最多的案例就是《死或生 极限沙滩排球3》。

《死或生 极限沙滩排球》一代于2003年发售，当时美版定级M后顺利推出。后来续作于2006年登陆X360。然而最新作却决定不出美版，当网友在Koei Tecmo官方Facebook页面中询问原因时，官方如此回答：“你知道在游戏产业中关于如何对待女性会产生多少问题吗？我们不想在这里讨论这些事。当然我们是考虑了一两年之后才做出这个决定的。”

这一句回应可谓一石激起千层浪，有不满的，有惋惜的，有抗议的，还有一家做色情游戏的公司提出要用100万美元购买其美版发行权。这家公司表示Koei Tecmo无需担忧任何法律问题，不用为此投入任何成本，本地化及发行工作由他们全权负责。

美国人并不是回避性主题，只是在各种年龄等级限定下的细节有所不同。一个最明显的区别就是要回避儿童性暴露。在2014年的《勇气默示录》中，任天堂将一些女孩的年龄从13岁调整为15岁，衣着也进行了调整，降低了暴露程度。类似的改动早在FC时代就已有之。



当时的修改内容甚至更为严格，比如《Mother》美版中将“酒吧”改成了“咖啡厅”。

游戏本地化并不像玩家们想象的那么简单，除了翻译上要信达雅，内容上还要考虑当地的文化背景，要考虑玩家对于其中的某些典故是否能理解，某些内容是否会造成反感，当然还有更重要的是某些内容是否存在法律风险。仅就翻译层面而言，某些日语在英语中就找不到对应的说法，有时可能需要修改台词，这时就要征询原剧本作者的同意。比如在《最终幻想 X》结局中，尤娜那句意味深长的“谢谢”，就难以用英语的“thank you”来概括，本地化团队决定将其改为“I Love You”，为此专门与编剧野岛一成沟通并取得了同意。

这里就涉及到东西方人在思维模式上的区别，东方人偏内敛，西方人偏直接，在特定语境下，同样一句话东西方人的理解可能存在较大偏差。在某些情况下，如果忠实保留原作内容，可能会对西方玩家造成冒犯。但也有西方玩家认为，如果一位考虑西方玩家的感受，对原作内容进行过多变动，将会改变原作的风味，体验原汁原味的文化特色更加重要。

XSEED 是一家专门将日本小众向游戏引进到欧美的小发行商，对于热爱原汁原味日本游戏的欧美玩家来说非常值得尊敬。XSEED 也曾将一些高度争议性的游戏引进欧美，比如 3DS 的《闪乱神乐》。为了避免麻烦，XSEED 将游戏角色档案中普遍 15 岁左右的巨乳少女们改为 18 岁。而即便如此，对于原作主义者来说也是不可饶恕的。XSEED 的本地化专家 Tom Lipschultz 也极力反对此决定，他公开表示：《闪乱神乐》本质上说的是少女们成长的故事，将年龄从 15 岁改到 18 岁，整个故事完全变味了，很多角色的行为与动机都不同了，我认为这样激烈的改变将对故事造成无法挽回的影响。我不想再与这样一家为了所谓文化差异就任意修改原作内容的公司为伍。”

日本家用机游戏市场的正在收缩，如今的家用机游戏玩家宅化的趋势更为明显。为了适应玩家的需求，大部分游戏或多或少都会有一些所谓“杀必死（service）”的内容——既然日本 ACG 业界已经将“情色擦边球”与“服务”画上了等号，那么本着服务用户的原则，这些内容简直成了必需品。也有一些欧美玩家是因为这些内容而对日式游戏产生了兴趣，所以当这些内容被和谐掉，他们更加怒不可遏。



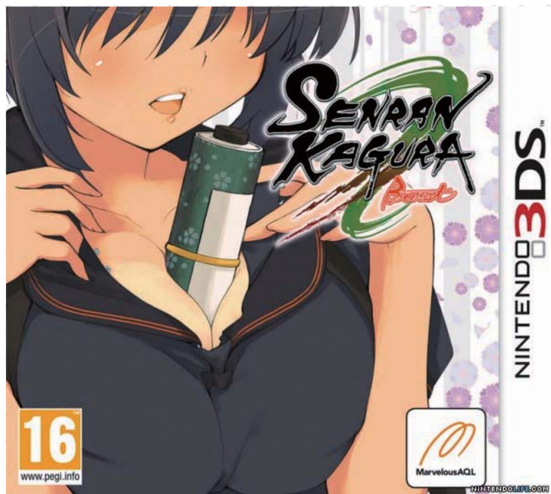
游戏本地化并不像玩家们想象的那么简单，除了翻译上要信达雅，内容上还要考虑当地的文化背景，要考虑玩家对于其中的某些典故是否能理解，某些内容是否会造成反感，当然还有更重要的是某些内容是否存在法律风险。

任天堂在本地化的内容控制方面十分严格，被他们和谐掉的很多内容本身其实并不存在法律问题，之所以这么做，是因为任天堂要保持在欧美家长心目中的健康形象，这样才能放心的让他们的孩子购买任天堂的游戏。美国任天堂负责本地化工作的是传说中的“树屋”小组，该小组的产品营销经理 Alison Rapp 不幸成为了玩家泄愤的对象。

没有任何证据表明 Alison Rapp 参加了《异度之刃 X》的本地化工作，更不用说起对于内容变更的影响。但由于她的工作性质决定了她经常在媒体上露面，所以在很多玩家看来她就是任天堂“树屋”小组的代表人物，当任天堂的本地化工作出了问题，她就成了众矢之的。《异度之刃 X》的内容变更引发讨论后，很多网友发帖说要“烧死这个女巫”，更有人在网上发起联名请愿，要求任天堂将其解雇。Rapp 并未因此被解雇，但她目前已经被转到其他部门。

美国游戏评级机构 ESRB 对于日本游戏的某些内容要求较为严格。今年初，Atlus 的迷宫 RPG《迷宫旅人 2》被 ESRB 定为 AO 级，也就是成人游戏，比 M 级还要高一级。这意味着在美国基本不用卖了，大部分零售店都不进 AO 级游戏。而在日本，该作的评级仅为“12 岁以上”，也就是相当于美国的 T 级。ESRB 要求 Atlus 至少对游戏中的四处内容进行删改，才能将其改定为 M 级。对此 Atlus 表示服从，并及时发布了致玩家的公开信说明了情况，而这也得到了玩家的谅解。也许厂商们所欠缺的，只是一个合理的沟通机制。





Dreams：梦想家们的造梦工具

《小小大星球》开发商试图向《我的世界》夺回本该属于自己的荣耀

几乎每一年都有一些小团队用一些独具创意的玩法，将小制作的游戏变成社会现象，从《我的世界》到可能即将爆发的《无人天空》，而接下来可能还有一个创意之作可能崛起——那就是Media Molecule的PS4独占游戏《Dreams》。该作的技术总监Alex Evans也是工作室的联合创始人之一，在这种创造类游戏领域，他是业界的先锋，早在2008年推出的《小小大星球》就成为一个具有标志意义的作品。

《Dreams》的概念与《小小大星球》相似，它带给玩家的是一套功能强大的工具，玩家可以用它来创造有趣的游戏，这创造的过程本身就充满乐趣。当年索尼提出了“游戏3.0”的概念，提出“创造、游玩、分享”三要素，《小小大星球》就是此概念的示范游戏。但《小小大星球》只是取得了小规模的成功，随后出现的《我的世界》将此概念真正完善并成为了社会现象。《Dreams》的目标，就是要夺回本该属于Media Molecule的荣耀。

《Dreams》的核心概念就是让游戏的创造过程就像画画一样。“创造一款游戏，需要音乐、声效、动画、逻辑、玩法与交互，如果能够像画画一样呢？作为程序员，我非常嫉妒画家们，他们有素描本和铅笔，他们可以在10分钟内就创作出惊人的东西。我希望游戏的创作也能如此，但目前为止还没有人这么做。”Alex Evans说。

《Dreams》的灵感来源确实来自于一幅小画作。这是Media Molecule程序员Anton Kirczenow用PS Move手柄做的一个实验。当时Mide Molecule正在想各种办法从脱离《小小大星球》本质上的2D世界，Kirczenow的实验启迪了大家。“在屏幕上做3D是非常困难的，然后我们有了这个设备，我们发现大家都没有把Move用对地方。”Evans说，“当你用它来做关卡，你会为其简单易用而感到震惊。”

《Dreams》虽然也可以用普通DualShock4手柄游玩，但如果配合PS Eye和PS Move手柄，才能真正发挥它的乐趣。Evans说，PS4天生就适合体感操作，所有控制器都有发光条。“你不需要摄像头来玩《Dreams》，但如果有摄像头的话，会进一步提升控制器的自由度，变得非常好用。虽然Move控制器有点奇怪，但它是最棒的体感控制平台。”

YouTube与Twitch直播平台将成为《Dreams》这种创造类游戏最好的沃土。2006年Media Molecule首次向索尼介绍《小小大星球》时，还没有多少人用YouTube，更没有游戏直播平台的存在。而如今，用《我的世界》制作视频早已成为一种流行现象。《我的世界》相关视频是YouTube的最大门类之一，每月有几十亿的点击量。Media Molecule在开发《Dreams》时也充分考虑到视频观赏性，玩家可以创造出奇趣或者奇葩的内容，将会有无穷的可能性。此外开发团队也考虑到MOD的价值。数不清的MOD是《我的世界》长期保持活跃的重要原因，而《Dreams》将可以用简短的时间创造出简单的MOD。

“《Dreams》的野心是《小小大星球》的十倍以上，它的野心之大让《小小大星球》望尘莫及。在《小小大星球》中，你只是整理我们已经为你做好的东西。而在《Dreams》你将自己创造。”

当年《小小大星球》培养出了一些优秀的游戏开发者。《小小大星球 年度游戏版》中收录了十名玩家创造的关卡。《Dreams》也打算这么做，而且可能会更加彻底。按照Memia Molecule的计划，本作将会成为一个为普通玩家打造的游戏引擎，让每个玩家都能尽情发挥想象力，创造出自己的梦，然后可以在PSN上发行自己的作品，并且可能从中赚到一些钱。

“索尼非常善于成立微型发行商，他们对独立开发者非常友好。我相信《Dreams》将会是一个能诞生大批杰出游戏开发者的平台。”

也就是说，玩家在《Dreams》创造出有趣的游戏时，不止是像《小小大星球》一样简单地上传到官方服务器供其他玩家分享，优秀的作品将会产生收入。实际上，《我的世界》早已形成了错综复杂的利益链，大批玩家或小型工作室用《我的世界》创造游戏，并自建服务器，然后像网游一样经营这些游戏。一些比较大型的服务器甚至有上百万用户。可以说围绕《我的世界》已形成了一个产业链。而《Dreams》也有意在这方面进行摸索，毕竟如果能有利益的刺激，必然会诞生更优秀的作品。

那么，《Dreams》究竟是一个工具还是游戏？Alex Evans说：“它绝对是一款游戏，当然同时也是一个工具，而且是一个革命性的工具。它的游戏层面将会有很有趣，就像《小小大星球》一样。它也会有剧情，不过目前还不方便透露。”

> 当年索尼提出了“游戏3.0”的概念，提出“创造、游玩、分享”三要素，《小小大星球》就是此概念的示范游戏。但《小小大星球》只是取得了小规模的成功，随后出现的《我的世界》将此概念真正完善并成为了社会现象。《Dreams》的目标，就是要夺回本该属于Media Molecule的荣耀。





黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 库洛姆 ■出自《幻影异闻录#FE》 ■Coser 哪尼

幻影异闻录#FE

幻影异闻录#FE

■Nintendo ■2015年12月26日 ■角色扮演 ■日版



Wii U

●完美融合了两大 RPG 系列的特色系统
●战斗时的演出效果极具魄力
●好听的歌曲和养眼的过场动画

热血推荐 26





10 2015年最优秀的JRPG之一，融合了两大RPG系列各自的特色。**喜欢"《女神异闻录》系列"的玩家可以沉浸于操作和战斗系统中，而喜欢"《火纹》系列"的玩家则可以在剧情的层层深入中获得感动。**华丽的动作让每一场战斗都如同演出般精彩，而好听的歌曲更是为游戏增色不少。



8 本作的战斗系统和"《女神异闻录》系列"一脉相传，玩家需要根据敌人的能力与属性采取正确的战术才能百战百胜。华丽的画面与动听的音乐成为了本作的一大特色，游戏中几乎每一场战斗的华丽度都媲美同类游戏的BOSS战。读取慢是一个缺点，特别是每场战斗前的读盘都比较漫长。



8 虽然是两大系列的联动作品，但本作的基本系统均以"《女神异闻录》系列"为基础，并将"《火纹》系列"的角色设计与职业系统较好地融入其中。游戏要素丰富，需要时间上手，长时间游玩也不会感到厌倦。华丽的战斗演出与出色的音乐着实令人赞叹，读盘时间较长令人颇为遗憾。

怪物弹珠

モンスタ-ストライク

■mixi ■2015年12月17日 ■角色扮演 ■日版

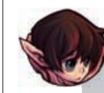


3DS

●独特而爽快的弹珠战斗系统
●与动画联动的角色和剧情
●丰富的怪物收集和养成要素

22

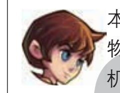




7 本作新增的角色扮演部分算是中规中矩，虽然没有阻碍弹珠游戏本身，但也没有优秀得令人眼前一亮。**系统方面实际上跟手游原版比较一致，各种设计都只为核心的弹珠战斗服务，可谓直截了当。**弹珠战斗看似单调，实则富有变化，难度不低。而追加了动画特效之后，爽快程度也提升了许多。



7 游戏的操作虽然十分简单，不过深入玩一下就会发现还是有许多值得研究的地方。如何选择攻击角度来打出更多的伤害，高难度下怎样控制力道来调整落点以躲避敌人的攻击，其实都需要不断的摸索才能熟练掌握。内容方面游戏还是有些单薄，虽然好玩不过还是有许多可以进步的地方。



8 本作较好地将《怪物弹珠》搬到了掌机平台上，在尽可能保证原汁原味的基础上，对操作作出了相应的调整。实际游玩之后能让人感受到《怪物弹珠》原本的乐趣。与原作相比，本作新增了剧情模式，采用了动画版的世界观和角色，但并没有太多过于新鲜的内容。

DLC 蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 反派季节 DLC

Batman:Arkham Knight Season of Infamy

推荐度 8.0 /10

PS4/XOne
■2015年12月23日
■79港币
■WB Games
■动作冒险





虽然本作季卡内容整体水平较为凑数，这个故事DLC却有着一些亮点，虽然内容也不过是增添了四条反派对应的最高通缉任务线，但是在故事编排和表现手法上有着不错的水准。急冻人剧情的凄美和雷霄奥古路线的道德两难选择都颇能触动人，但是实际游戏部分的流程还是太短了。

DLC 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士"隐藏的书架"DLC

ソフィーのアトリエ ～不思议の本の炼金术士～ 追加マップ「隐されし书架」

推荐度 6.0 /10

PS4/PS3/PSV
■2015年12月24日
■免费
■Koei Tecmo
■角色扮演





跟系列以往的作品一样，这个DLC主要是增加了一个全系的大型迷宫，从大小来说这个迷宫比游戏里自带的那些迷宫要良心得多，而且深处还有更加强大的隐藏BOSS，当然迷宫内也能拿到更强的道具特性，因此这个DLC虽然内容不多，但毕竟是免费的，一定程度上延长了本作的生命力。

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：简子君

来到新的一年，国行主机已经开始向着上一年订下的百万目标稳步进发。就笔者个人对身边朋友的了解来看，国行主机确实开始被更多的国内玩家所接受。而在主机之外，国行市场对于周边配件的供应也越发全面，不仅无需忧心买到翻新产品，还可以享受质保服务，今后如果需要购买类似手柄之类的配件，个人还是强烈推荐大家能够以行货为首选。

市场调查 国行手柄充电基座即将开售？

近日，索尼的国行官网上线了一份关于产品认知度的调查问卷。这份问卷的内容非常简单，只有五个问题，首先询问了玩家是否拥有主机以及持有的手柄数量，而最关键的问题则落在了 PS4 的一个非必要配件“手柄充电基座”上面。有主机的玩家都知道，PS4 的手柄是使用内置锂电池充电的，这个设计虽然省去了玩家换电池的麻烦，不过一旦电量不足，就会非常麻烦，尤其对一些家里客厅比较大的用户就显得更加不便，所以买上一款充电底座，让 PS4 手柄可以在远离主机的其他地方进行充电也有其实用价值。

同时因为现阶段索尼官方的原装充电基座并未在国行发售，所以此产品的水货不仅在国内售价不一（120~200 多元人民币之间不等），也有不少非官方产品掺杂其中，国内玩家购买起来十分麻烦。所以如果你想尽快买到放心靠谱的手柄充电基座的话，就赶快去参加这个调查吧。





星际战甲主题限定主机 限量售卖中



在进入国行市场前，《星际战甲》就获得了国内玩家广泛的关注，所以游戏在国行开服之前就同步发售了主机的特别套装。这个套餐销售一空后，考虑到玩家的热烈需求，现在索尼中国再次推出了更加给力的超值珍藏套装。与上次的套装相比，本次的超值珍藏套装性价比更加惊人。除了几乎已经成为国行主机标配赠送的《南瓜先生大冒险》、《雨血前传 蜃楼》的优惠券代码卡和《九阳神功》的角色兑换卡外，还有《星际战甲》的圣剑士特权礼包以及珍藏套餐专享礼包，还附送 3 个月的 PS+ 国服会员兑换码。

而在这些丰富的赠送内容之外，更加重要的是此套餐内售卖的游戏主机为全新面市的 1TB 硬盘版 1209B 型号主机，同时套装内还附带《星际战甲》的定制硬盘盖，如此给力的主机套装，玩家通过索尼中国的官方购买途径售价仅为 2699 元人民币。因为此套餐数量有限，有意购机的读者们朋友一定要抓紧入手哦。

国行Xbox One精英手柄寒假上线

XOne 主机的精英手柄，在公布之初虽然 150 美元的定价听上去让人有些望而却步，不过市场的实际反馈却呈现出了令人咋舌的成功，全球范围内都出现了缺货的态势，而微软的官方发言人也表示，这个供应紧张的情况，一直要到今年的三月份才能有所缓解。眼看距离微软官方补货还有两个多月的时间，Xbox 中国方面却突然传来佳讯，XOne 的精英手柄已经确定将在寒假期间登陆国行市场。相比普通 XOne 手柄 429 元的定价，此次的精英手柄却仅以 1099 元人民币的超值售价开卖。如果大家对精英手柄有所了解就会知道，这个售价已经低于目前国内几乎所有渠道的水货价格，加上可以享受质保服务，应该如何选择相信大家心里也都有数了吧。同时，在经历过秋季 XOne 串流 WIN 10 的大型更新后，微软中国已经在官方商城上架了 Windows 用 Xbox 手柄无线适配器，有需要的玩家记得要去官方渠道购买更加放心的行货。





《南瓜先生大冒险》登陆XOne



元旦假期结束后，进口游戏审核不出所料的进入了停滞阶段。不过如果细心观察审批信息的话，还是可以发现在上一年十二月末的时候，百视通通过了《南瓜先生大冒险》的审核。不过随后这段时间却迟迟不见官方有任何关于此游戏的信息公布，而目前百视通手中已有的多款过审游戏，也都完全没有音讯，2016 年微软要如何拓展国行市场 Xbox 业务着实令人期待。

谢恩伟访谈：乐于向玩家学习

（访谈内容来自 Xbox 中国官方平台）

经过了多年的发展，我国已经拥有了世界上玩家数量最多，同时活跃度也极高的游戏产业市场。在世界都看到了我国游戏市场的巨大潜力后，微软和索尼相继将他们旗下的主机带入国行市场，希望在这样良好的大背景下，能够从正规渠道进一步拓广中国主机游戏市场。

“向玩家学习，接受中国玩家的再教育，是我们必须具备的态度和能力。我们必须不断地努力，更好地了解玩家，赢得他们的喜爱。”这是 Xbox 事业部中国区总经理谢恩伟在接受采访时说的一句话。因为初入中国市场，国内玩家与美欧玩家大相径庭的游戏生态圈，对 Xbox 中国来说是一个不小的挑战，因为他们没有可以借鉴的经验，所以需要更多的摸索，途中也会走更多的弯路，不过也正是因为这种近乎空白的环境，中国市场同样蕴含着巨大的机遇。

在已经过去的 2015 年，这不仅是 Xbox One 进入我国市场的第一年，也是国行游戏市场最关键的一年，回顾这一年内 Xbox 业务所取得的成绩时，谢恩伟始终在感谢，目前的一切成果都离不开玩家群体的支持。同时他也着重强调：“在现有的环境下，最大范围地为中国玩家做出一些真正能落地的实事。”印证这句话的行动比如通过与 343 的反复沟通与接洽，Xbox 在十二月的《光环 5》游戏更新中为国行玩家带来了中文支持，除此之外他们也计划将持续为玩家进行游戏大作的中文适配。

在访谈中，谢恩伟坦言：“作为在游戏产业中的年轻品牌，Xbox 所代表的微软游戏生态一直都源自于玩家，对于微软而言 Xbox 不仅是旗下的主机游戏品牌，更代表着挑战自我、不断革新的 Xbox 的精神与文化。玩家是 Xbox 的核心与生命。”而就今年 Xbox 中国的行动来看，他们也确实在展现着自己的这种精神，不管是积极参加国内现有的展会，还是举办自家的“光环之夜”和“游戏开发者见面会”，我们有时甚至能在车展、漫展和图书展中看到 Xbox 的身影，这种从各大文化领域开展的宣传，也体现了他们与玩家群体共同发展的信念。

回过头看 XOne 这一年间在国内动作，他们将《光环》这个品牌正式带入了中国（《光环 士官长合集》），又对系列新作《光环 5 守护者》进行了简中的适配，《古墓丽影 崛起》和《极限竞速 6》这样的大作，更是引入了汉语配音，其中《古墓丽影 崛起》还专门找来了国内著名配音演员杨梦露老师为劳拉进行了普通话配音。这些都是 Xbox 为满足国内玩家需求所作出的努力。

谢恩伟补充道：“我们一直在努力倾听玩家们的声音。我自己经常在 Xbox LIVE 消息上收到来自玩家们的留言，也从这其中学到了很多、了解了很多。反思过去的一年，虽然我们还没能让所有的玩家满意，但相信只要我们坚持努力，不断改善，就一定能够赢得中国玩家的喜爱。”

在说到新一年内 Xbox 在国内的进一步规划时，谢恩伟提到了另外一个关键词“成长”。“如何更好的在中国与玩家共同成长，我们也是抱着一种谦逊学习的态度进行，并且深知这样才能够与玩家相互之间产生更加深入的了解，从而更好的进行互动，理解玩家们的需求。”例如在全球范围内都疯狂缺货的精英手柄，微软仍旧决定将这款周边在寒假期间引入中国，并以相对较低的价格销售。

就目前 Xbox 业务在国内的发展而言，确实还有很长的一段路要走，不过毕竟能够进入国行市场，已经算是迈出了最关键的一步。游戏主机在国内也开始被更多的人所熟知，在未来的一段时间内，免不了还要不断的摸索、学习来换取品牌的成长。各大游戏公司都在试图寻找最适合中国的方式，而这一切也正是要从谢恩伟所说的尊重玩家、赢得玩家的喜爱开始。

《九阳神功》“双旦节”版本更新

在上一年的圣诞期间，蜗牛推出了自家 MOBA 游戏《九阳神功》的“风雪光明顶”版本更新内容。这次更新中，游戏首次开放了天气变化系统功能，搭配优美的雪景，让玩家们奋战了许久的光明顶，配合节日的气氛呈现出了别样风光。不过特殊的圣诞节活动截至 1 月 4 日就结束了，也就是说玩家拿到杂志时，游戏早就回到了正常的版本，不过有了此次的动作，大家也能期待游戏可以有更多的活动上线。除了节日活动外，此次更新还推出了两位远程内功辅助型的全新角色。

另外本作的 PC 版也已经在本月开启了首次测试。


■凌音仙子司徒晴



■毒仙万无鸠

Otome Dream





临近新年的这一时期正是日本各大厂商争先抢后发售游戏的时间段，乙女游戏也不例外。2 月的游戏阵容里新作所占比例较大，新 IP、系列新作和移植作三类作品的数量比例却是一样的，能满足各类玩家的需求。Otomate 在去年连续公布了 12 部新作之后也依然没有停下继续公开新作的脚步，而话题作《喧哗番长 乙女》却在这时候公布了延期的消息。在喧嚣的过年时期乙女业界也依然消息不断。

Otome News

《幸运奇迹R》发售日确定

在 2015 年的 Otomate Party 上公开的《幸运奇迹 R》正式公开了发售日，发售日确定在 3 月 17 日，平台 PSV。内容包含了《幸运奇迹》与 Fan Disc《幸运奇迹 通往未来的序章》两部作品。本作的性质和《薄樱鬼 真改》类似，属于重制作。修改的内容有：修改了系统 UI 和文字，让系统菜单变得更加直观，同时在对话框左边追加主角露露的表情立绘（可以在系统菜单关闭）；养成系统改为一次性能够定制一周行程的形式（原作为每天决定行程）；追加了新剧情以及 42 张新 CG，主角露露在游戏的部分环节有语音（CV：堀江由衣）。





Otomate新作《魔方终止符》公开

《魔方终止符》原本是 Otomate 的一个 Drama CD 品牌系列，在 2015 年年末正式公开了游戏化的消息，预定于 2016 年内发售，平台 PSV。本作讲述的是少女**カズハ**为了寻找哥哥失踪的线索而与青梅竹马一起进入网络游戏“阿尔盖迪亚”，结果发现这个游戏想要离开游戏就必须要将游戏通关，而通关的重要线索就是寄宿在**カズハ**身上的“神剑”，围绕着“神剑”，**カズハ**等人在网游世界开始了新冒险。



《喧哗番长 乙女》发售延期



Spike Chunsoft 旗下的《喧哗番长》系列”是一个较为硬派的学院不良少年风格动作冒险游戏系列。在 2015 年，Spike Chunsoft 为这个系列推出了新作，不过这次的类型不是动作冒险，而是文字冒险——这就是本作《喧哗番长 乙女》。本作原本计划在 2016 年 3 月 17 日发售，为了提升游戏品质而决定推迟至 2016 年春季发售。

Otome New Games

游戏名	金色的琴弦4	原名	金色のコルダ4
平台	PSV	开发商	Koei Tecmo
画师	吴由姬	发售日	2016年2月25日
主演声优：福山润、小西克幸、内田夕夜、水桥かおり、武内骏辅、伊藤健太郎、森田成一、岸尾大辅、谷山纪章、石川英郎、日野聪、宫野真守、增田ゆき等			

Koei Tecmo 旗下的乙女游戏品牌“新罗曼史系列”有四个系列作品，其中《安洁莉可》与《遥远的时空中》两个系列都已在 2015 年登陆 PSV 平台，《下天之华》也在前不久公布了将在 PSV 推出新作的消息。随着新年的脚步越来越近，在去年公布的《金色的琴弦 4》，也将在 2 月与诸位玩家见面。

《金色的琴弦 4》讲述的是在前作《金色的琴弦 3》（平台



PSP/3DS）之后的故事，季节从前作的夏天转移到了秋天。主角小日向奏是在音乐名校星奏学院就读的学生，为了成为能够独当一面的小提琴家而与同伴们一起奋斗着。目前已公开的可攻略角色共有 12 人，包括星奏学院、至诚馆、神南高校和天音学园四个学校的成员，囊括了《金色的琴弦 3》的所有可攻略对象，当中还有新的可攻略角色须永巧（CV：武内骏辅）。在系列初代作和第二作里登场的月森莲和土浦梁太郎也将会在本作里登场。

本作的季节囊括了秋天和冬天两个季节，由于不是在暑假期间，所以在非休息日里主角必须在学校里上课，而秋冬两季里的万圣节、圣诞节和大晦日等节日也是必不可少的事件触发日。玩家可以在可攻略角色里任意选择搭档来在各场地进行演奏，召开音乐会时还能按照自己的喜好来打扮会场。除了能够与搭档发展成恋人关系之外，还能和对方发展成朋友关系。

在地图的各场景里自由移动进行小提琴训练是《金色的琴弦》系列”的一大特色，本作也保留了这一特色，同时还在前作的基础上追加了新的场景。角色的育成除了在城镇里演奏之外，还能在“教师系统”和星奏学院的老师进行一对一的训练。恋爱系统也有新的变化，本作新追加了“两相思系统”，让主角与对象的恋爱剧情分为了“主角喜欢对方”和“对方喜欢主角”两种版本，为攻略之路增添不少乐趣。



Otome Calendar

February

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
三国恋战记 回想回忆CS	三国恋战记～思いでがえし～CS Edition	PSV	Prototype	2月4日
英国侦探米斯特丽雅 王冠	英国探偵ミステリア The Crown	PSV	花梨Entertainment	2月11日
金色的琴弦4	金色のコルダ4	PSV	Koei Tecmo	2月25日
吸血鬼恋人 狂野游行	DIABOLIK LOVERS LUNATIC PARADE	PSV	Idea Factory	2月25日
百花百狼 战国忍法帖	百花百狼 战国忍法帖	PSV	D3 Publisher	2月25日
假如这个世界有神明的话	もし、この世界に神様がいるとするならば。	PSV	Rejet	2月25日





Otome Recommend



【游戏名】蝶之毒 华之锁
【原名】蝶の毒 华の锁 ~ 大正艳恋异闻 ~
【平台】PSV、PSP
【开发商】Aromarie
【发售日】2014年1月23日（PSP版）、2014年2月20日（PSV版）
【推荐指数】★★★★☆

【内容介绍】:《蝶之毒 华之锁》原为 PC 平台的成人向乙女游戏，在 2014 年移植到了 PSP 与 PSV 平台。移植到主机平台之后原作里的不和谐内容也都删除了，但是还是有很多隐晦的描写保留在游戏中，这也使得本作的年龄评级达到了 D（17 岁以上才能游玩）。顺便一提，除了已经倒闭的 Quin Rose 旗下的游戏以及 Otomate × Rejet 的“《吸血鬼恋人》系列”之外，绝大多数乙女游戏的评级都是 B（12 岁以上）或者 C（15 岁以上）。

《蝶之毒 华之锁》的时代背景为大正时期的日本，主角野宫百合子是公家华族野宫家的千金，随着时代的进步，当代的华族渐渐开始没落，野宫家也是其中之一。在她的生日宴会上，暴徒突然闯入，百合子被突然出现的青年救下，但是隐藏在这一事件背后的是野宫家不可对外言说的秘闻……

要说到《蝶之毒 华之锁》最大的话题性，不是斯波纯一的霸道总裁风范也不是哥哥野宫瑞人那一身“想要推倒妹妹”的气质，而是可以攻略亲生哥哥这一设定。绝大多数乙女游戏里，当可攻略对象突然变成了主角哥哥时，最后九成九是会被证明两人没有血缘关系。本作则不走寻常路，游戏一开始介绍的“实兄”野宫瑞人其实不是主角的亲生哥哥，而主角的初恋兼幕后黑手真岛芳树才是实打实的同母异父亲生哥哥。而真岛芳树本身又是两人的母亲和她的亲哥哥所生的孩子，贵圈真乱，这个词用在这一家人身上毫无夸张感。想要攻略真岛就必须把除了他路线之外的所有结局走完，在其他路线里他担任的是幕后大 BOSS，对百合子的那种爱恨交织不由得让人有些背后发冷。但是在他的路线里，他所选择的却是为了百合子而放弃复仇。

除了真岛之外其他的可攻略角色都是比较常见的类型，表面上霸道总裁风实际上对百合子一心一意的斯波纯一、对百合子过度保护的野宫瑞人、一本正经的青梅竹马尾崎秀雄和忠于野宫家的执事藤田均。除了这些之外还有解开当年真相的女侦探路线，以及打算将男人们都当做玩物的女郎蜘蛛路线等等。





栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 12月21日～12月27日

排名	机种	趋势	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
1	3DS	↑	怪物猎人X	モンスターハンタークロス	Capcom	动作	2015年11月28日	190,522套	2,391,795套
2	3DS	↓	怪物弹珠	モンスターストライク	mixi	角色扮演	2015年12月17日	169,961套	607,863套
3	3DS	↑	妖怪手表破坏者 赤猫团/白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団/白犬队	Level-5	动作角色扮演	2015年7月11日	120,303套	2,074,894套
4	Wii U	↑	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	2015年9月10日	98,155套	674,132套
5	Wii U	→	油彩军团	Splatoon	Nintendo	动作射击	2015年5月28日	94,874套	1,093,541套
6	PSV	NEW	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE	BNEI	动作	2015年12月23日	87,254套	87,254套
7	PSV	↑	我的世界	Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCE	动作冒险	2015年3月19日	62,356套	536,496套
8	3DS	↓	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	模拟经营	2015年7月30日	52,171套	1,276,688套
9	3DS	↓	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	マリオ＆ルイージRPG ペーパーマリオMIX	Nintendo	角色扮演	2015年12月3日	48,291套	175,972套
10	3DS	↓	迪士尼魔法城堡 我的快乐生活2	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ2	BNEI	模拟经营	2015年11月5日	44,275套	236,205套

美国 USA TOP10

统计期间 12月13日～12月19日

排名	机种	趋势	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
1	PS4	→	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	401,750套	3,270,126套
2	XOne	→	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	339,930套	2,937,822套
3	PS4	→	星球大战 战场前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	2015年11月17日	245,626套	1,987,485套
4	XOne	↑	星球大战 战场前线	Star Wars: Battlefront	EA	动作射击	2015年11月17日	155,395套	1,211,208套
5	XOne	↓	麦登NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	2015年8月25日	143,735套	1,502,166套
6	PS4	↓	麦登NFL 16	Madden NFL 16	EA	体育	2015年8月25日	141,674套	1,685,190套
7	PS4	↑	辐射4	Fallout 4	Bethesda	角色扮演	2015年11月10日	140,005套	1,637,243套
8	X360	↑	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	139,750套	687,192套
9	PS4	↓	神秘海域 内森・德雷克收藏版	Uncharted: The Nathan Drake Collection	SCE	动作冒险	2015年10月7日	127,384套	1,288,878套
10	XOne	↓	战争机器 终极版	Gears of War: Ultimate Edition	Microsoft	动作射击	2015年8月25日	120,035套	1,183,753套

本期正值年末，主机销量依然保持全体上涨的趋势。游戏榜上，新发售的只有《机动战士高达 EXTREME VS-FORCE》，不过其游戏素质显然有些"对不起"销量。任天堂平台的游戏持续霸榜。《怪物弹珠》是来自火爆的同名手游的3DS版，号称已出货100万套，而第二周也卖出了近17万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	107,374	+4%	1,204,372
Wii U	92,801	+17%	710,300
PSV	73,163	+40%	729,536
PS4	53,023	+13%	1,003,841
N3DS	29,252	+13%	314,428
3DS	13,109	+31%	98,952
3DS LL	5,083	+3%	53,463
PS3	3,994	+44%	128,051
PSV TV	1,167	+40%	26,604
XOne	490	-4%	14,183

美国榜方面，《COD 黑色行动Ⅲ》、《星球大战 战场前线》和体育类年货《麦登 NFL16》就占去了一大半的榜单位置。从累计销量上看，这些年货游戏的次世代版本已然成为了销量的支柱，可见在2015年美国市场的PS4和XOne普及换代的程度已经非常高了。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	426,256	+28%	11,959,900
XOne	323,535	+23%	10,634,283
3DS	152,830	+34%	16,588,738
Wii U	147,332	+24%	5,077,967
PSV	17,817	+51%	2,229,474
X360	17,261	+4%	44,749,693
PS3	8,821	+14%	26,835,293
Wii	1,053	+13%	41,684,711

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 12月13日～12月19日

1 COD 黑色行动Ⅲ
Call of Duty: Black Ops 3

PS4 已发售7周 | 本周 891,495 套 | 累计 9,327,361 套

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

2 星球大战 战场前线
Star Wars: Battlefront

PS4 已发售5周 | 本周 615,048 套 | 累计 5,547,086 套

●EA ●动作射击 ●2015年11月17日

3 辐射4
Fallout 4

PS4 已发售6周 | 本周 552,266 套 | 累计 5,022,020 套

●Bethesda ●角色扮演 ●2015年11月10日

4 COD 黑色行动Ⅲ
Call of Duty: Black Ops 3

XOne 已发售7周 | 本周 531,145 套 | 累计 5,195,291 套

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

5 怪物弹珠
モンスターストライク

3DS 已发售1周 | 本周 435,405 套 | 累计 435,405 套

●mixi ●角色扮演 ●2015年12月17日

6 FIFA 16
FIFA 16

PS4 已发售13周 | 本周 348,468 套 | 累计 6,418,132 套

●EA ●体育 ●2015年9月22日

7 神秘海域 内森・德雷克收藏版
Uncharted: The Nathan Drake Collection

PS4 已发售11周 | 本周 300,332 套 | 累计 3,102,623 套

●SCE ●动作冒险 ●2015年10月7日

8 星球大战 战场前线
Star Wars: Battlefront

XOne 已发售5周 | 本周 287,773 套 | 累计 2,384,901 套

●EA ●动作射击 ●2015年11月17日

9 刺客信条 枭雄
Assassin's Creed Syndicate

PS4 已发售9周 | 本周 435,405 套 | 累计 435,405 套

●Ubisoft ●动作冒险 ●2015年10月23日

10 辐射4
Fallout 4

XOne 已发售6周 | 本周 251,941 套 | 累计 2,957,830 套

●Bethesda ●角色扮演 ●2015年11月10日

全球榜惟一上榜的日式游戏是当期首发的《怪物弹珠》3DS 版，而且还排到了第五位。以 PS4/XOne 的累计销量统计，《星球大战 战场前线》合计 793 万套，《辐射 4》合计 798 万套，《COD 黑色行动 Ⅲ》合计 1452 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	1,027,665	+23%	34,187,876
XOne	532,300	+20%	18,593,448
3DS	467,534	+30%	57,052,135
Wii U	337,349	+29%	12,027,522
PSV	159,694	+31%	12,745,506
PS3	33,065	+10%	86,202,628
X360	31,399	+10%	85,204,482
Wii	1,998	+13%	101,009,240

首周销量对比 日本榜第1位

怪物猎人X

3DS ●2015年11月28日 ●黄金眼评分：27

1,488,367套 ↑2.91%

《怪物猎人 ×》是 3DS 平台上的第四款正统系列作品，但标题并非一贯的数字，而是一个交叉，代表了本作在正统系列当中的与别不同。制作组将主题怪物一口气新增至四个。四个封面怪无论是配乐还是行动特色都十分鲜明，给人留下了深刻的影响。



本作的首周销量比《MH4G》小幅上升，对于狩猎系统的大幅改动，以及系列前几作的怀旧元素的加入，相信都是吸引玩家们回归狩猎的成功之处。

怪物猎人4G

3DS ●2014年10月11日 ●黄金眼评分：27

1,446,289套



《怪物猎人 4G》是按照惯例推出的 G 级资料片，强调高难度的设计使得组队狩猎变得更为有必要。制作组对现存的部分武器，比如充能斧、双剑和重弩追加了新的派生动作。人气怪物的重新复活，新怪物、亚种怪物的增加，都给高低差场景中的战斗带来了新的刺激。甚至还有将新据点变成狩猎场，在城寨中使用移动式大炮、击龙枪等场景武器迎击怪物的特殊挑战任务。

软件销量排行榜

美国 统计期间 12月13日～12月19日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	3,281,053	+26%	63,630,422
XOne	2,878,686	+25%	57,713,962
X360	2,778,757	+27%	542,549,213
PS3	2,167,416	+26%	352,331,937
Wii	1,405,544	+29%	462,570,075
3DS	1,126,042	+27%	65,500,678
NDS	1,068,157	+24%	355,819,103
Wii U	966,622	+19%	31,185,374
PSV	478,652	+28%	12,651,533
PSP	219,524	+21%	99,447,557

全球 统计期间 12月13日～12月19日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	8,827,129	+21%	191,231,596
PS3	5,090,230	+35%	929,090,669
XOne	4,925,578	+22%	104,550,977
X360	4,571,184	+32%	956,198,616
3DS	3,601,278	+46%	220,323,078
Wii	2,558,951	+36%	914,034,102
Wii U	2,124,279	+24%	68,787,801
NDS	1,708,028	+32%	806,828,746
PSV	1,360,861	+34%	50,104,454
PSP	428,692	+30%	291,145,906

只有《FF Ⅶ》自身！能够超越《FF Ⅶ》的，



当1997年的玩家们手握PS手柄，控制着那个尖尖头发的少年走进米德加的一号魔晃炉时，恐怕无人会想象到二十年后的现在，SE会以这种形式再度将《FF Ⅶ》的世界呈现于我们面前。二十年的沧海桑田，科技的日新月异，伴随着游戏一同成长的我们，成为了历史的见证人。

最终幻想Ⅶ 重制版	Square Enix	角色扮演
PS4 FINAL FANTASY Ⅶ Remake		日版
发售日未定	本地1人	对应年龄：未定
售价未定		



克劳德·史特莱夫

CV：樱井孝宏

自称曾经是神罗的一级战士，现在被巴雷特雇佣为雪崩组织工作。性格冷漠，口头禅是“没兴趣”。



巴雷特·华莱士

CV：小林正宽

反神罗组织“雪崩”的领袖，因神罗的缘故失去了妻子、右手和故乡，故而对神罗怀有强烈的复仇心。尽管雇佣了克劳德，但对其“原一级战士”的身分很是抵触，说话也不太客气。





比格斯、韦奇、杰西

反神罗组织“雪崩”的成员，和巴雷特以及克劳德一起参加了炸毁米德加1号魔晃炉的行动。胖胖的是韦奇、瘦的是比格斯。杰西是本次行动中惟一的女性成员，她主要负责技术方面的工作，在新影像的开头就可以看到她解开密码锁的场景。杰西对冷漠的克劳德抱有好感。

战斗，向着次世代舞台进化！

ATB 系统的革新

Active Time Battle，简称 ATB，也就是即时战斗系统，顾名思义，就是在战斗中引入"时间槽"的设定，一改过往 RPG 回合制的慢热气氛，赋予游戏更强的紧张感和刺激性。《FF Ⅶ》采用的就是 ATB 系统，而《FF Ⅶ R》在原有 ATB 的基础上将这一要素大幅进化，减少了指令操作的复杂，融入了更多的动作部分，让战斗的爽快度更上新高。

人物状态

和原始版相同，人物状态也是在屏幕右下角体现的。名字旁边三个槽分别代表了体力、魔力和极限技。ATB 槽则显示在名字下面。

战斗指令

在画面的左下角，显示的是战斗指令。我们可以看到 ATTACK（攻击）、MAGIC（魔法）、SUMMON（召唤）、ITEMS（道具）、DEFEND（防御）几个选项，基本和原始版的指令是相同的，但多出了一个防御选项（原始版的防御指令需要按→键才会出现）。

另外，在原始版中，根据角色装备的魔石不同，也会出现更多的指令，例如偷窃、调查等等，这部分在重制版中要如何体现还是个未知数。



■FFⅦR



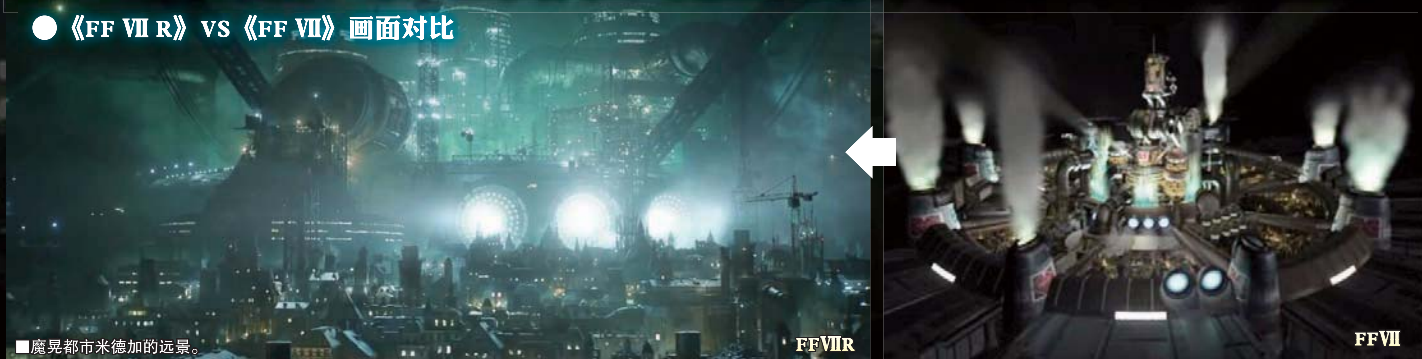
▲FFⅦ ■FFⅦR

战斗区域

《FF Ⅶ R》采用了时下主流的无缝衔接，从地图移动到进入战斗并不会切换画面，玩起来的感觉和《FF ⅩⅤ》比较相似。进入战斗后，玩家可控制角色在战斗区域内随意移动，不会受到地形限制。并且，从最新的 PV 来看，当玩家控制一名角色战斗时，其他角色似乎就会自动攻击敌人。

惊人的还原度！放大的细节！见证二十年游戏技术的突飞猛进！

● 《FF Ⅶ R》VS《FF Ⅶ》画面对比

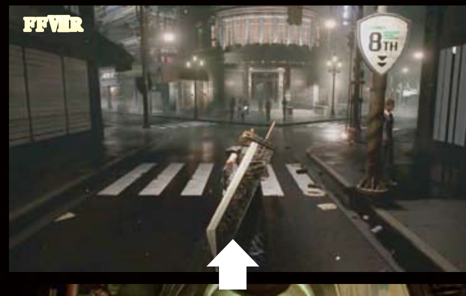


■魔晃都市米德加的远景。



■承载着雪崩五人小队的列车驶入米德加的站台。







▲克劳德奔跑在一片混乱的八番街街道上。



■刚下列车时就遭到了神罗士兵们的袭击，韦奇和杰西联手打倒他们。





■克劳德从列车上飞身翻下，将破坏剑背到身后。







▲克劳德在八番街遭遇神罗士兵们的围攻。



■1号魔晃炉的入口处，杰西破译大门的密码。开门的同时，比格斯向杰西介绍克劳德的身分。





■克劳德与巴雷特遭遇到首个BOSS——守卫铁蝎。







▲克劳德跳火车逃走。



■1号魔晃炉顺利爆炸后，克劳德一行人穿过废墟外逃。



Square Enix曾经在2014年9月公开了其出资设立的新工作室的招聘启事，而当时的这个“专为传统RPG而设的工作室”直到2015年E3发布会上才公布了正式名称“Tokyo RPG Factory”。他们的第一款角色扮演游戏正是《祭品与雪之刹那》。

文 初心者　美编 小瑟

いけにえと雪のセツナ

祭品与雪之刹那	Square Enix	角色扮演
多机种 いけにえと雪のセツナ		日版
2016年2月18日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为PS4/PSV：4800日元		

纯粹的幻想 真正的RPG

Tokyo RPG Factory（以下简称TRF）的首款作品《祭品与雪之刹那》的导演为桥本厚志（代表作《最终幻想 冒险者》），角色设计为toi8。游戏的世界始终笼罩于纷飞的大雪之中，而背景音乐则是使用了大量的钢琴曲，正如标题中隐含的关键词“雪（せつ）”、“刹那（せつな）”和“伤感（せつなさ）”，这些元素交织在一起，显得非常唯美动人。

透过一些访谈内容可以知道，这款RPG的规模并不会做得很大，但传统JRPG的核心要素，比如给人留下深刻印象的角色群、一段峰回路转的剧情、容易上手且值得研究的系统、从城镇到野外冒险的流程，都将会是本作的重点，其开发组有意识地要向《最终幻想》和《超时空之钥》等JRPG名作致敬，因此在战斗系统上采用了ATB系统并加入了新的“刹那”要素。

◆主人公



身手过人的佣兵。在执行某个任务奔赴岛上的时候与刹那相遇，之后便加入了护卫队，一同走上了献祭的旅途。这次命运般的事件，给他带来了守护少女直至死地的天命。（注：包括主人公在内，本作的队友都能自定义名字。）



■典型的JRPG世界地图。

故事背景

被大雪封闭的极寒岛屿之上，自古以来传承着一种习俗。

每隔十年，人们就要献上生人当祭品，从而抑制魔物的危害。正因为有着这种献祭的仪式，岛屿上的人们才能保持安稳祥和的生活。

然而下一年的仪式尚未到来，最近遭受魔物伤害的事件却突然增多了。眼见事态严峻，岛上的人们不顾习俗，想要提前献祭的时间，从而镇住魔物。

祭品的名字，就叫“刹那”（セツナ）。这名十八岁的少女有着极高的魔力。在护卫队的陪同下，她踏上了前往举行献祭仪式的“边境之地”的旅途。



■主人公是能够使用强力的物理攻击技能，兼具攻击和回复魔法以及支援技能的多面手角色。

◆刹那



背负着作为祭品前往边境之地的宿命的少女。为了岛上的人们，她对奉献自己的性命并没有丝毫的踌躇。为人正直而单纯，就算在旅途中遭到危险，比起自己，她会更加担心护卫队的成员。而为了完成献祭的强烈使命，也让她变得非常强大。



▲刹那拥有强力的回复魔法和支援技能。除了充当防守的要员之外，她也能使用投掷武器和“天”属性的攻击魔法。



▲攻击力和防御力都相当高的黄泉，是能力突出的物理攻击输出队员。此外也掌握一些反击技能。

◆黄泉

曾经成功执行了献祭护卫的任务，是一名老练的剑士。平时的举动显得他开朗过人。在护卫队里面经常运用自己的经验，给其他人提供建议，有时候也会多管闲事。他和久远一样，始终将刹那的安全放在首位，时刻照看着她。

继承传统的战斗

ATB 2.0・改

《超时空之钥》的 ATB 2.0 系统，正是本作战斗系统的框架。在动态时间的回合制指令式战斗的基础之上，敌我角色的走位和技能的范围都会影响战斗局面。敌人在野外和迷宫场景中会直接显示，接触之后就会无缝地展开战斗，此时敌人依然会走动，整个战斗流程没有切入战斗和胜利结算的繁琐，仿佛是即时流动一般，却又有传统回合制充裕的思考空间和策略性。



◀角色头像下面的橙色计量条蓄满，即可选择指令，开始行动。如果有多个角色同时蓄满了计量条，也可以自由切换要行动的角色。



◀有着高敏捷度的久远，能够使用多段攻击，同时也可以通过技能来干扰行动顺序。

刹那系统

所谓“刹那”系统，就是利用技能的发动时机，来增强或者改变技能效果的系统。当角色行动、承受伤害或者 ATB 槽蓄满而尚未行动时，圆形的刹那槽就会积蓄。蓄满了刹那槽之后，技能发动的瞬间按键，即可发动追加效果，而普通攻击和一部分攻击技能，则是会追加伤害。



►刹那系统的另一种用法，是在连续施展同一个技能时追加回复、必杀等技能效果。可以看到左上角有“连续再生”的标识。





▲►在全力斩的刹那发动之后可见追加了二次伤害。从画面来看，刹那槽可以蓄满三次，留待需要的时候再发动。

◆久远



在刹那成为祭品之前就多次到访过村庄的神秘旅者。如今则是护卫队的战士代表，获得了村民的深厚信赖。在刹那眼中就像是姐姐一样备受仰慕。对于这次旅程，她的责任感和使命感比起任何人都要强烈，觉得无论如何都不能失败。所以沉默寡言的主人公有时候会让她无法理解，因而迁怒于他。

连携技

本作可以同时派三人上场战斗，而当队伍中的两人或者三人同时蓄满了 ATB 槽的时候，就可以借助特定的技能组合来释放连携技。当然了，这些技能都有着压倒性的威力。



■主人公和久远同时发动的十字斩，高速的冲刺攻击划出了X形的轨迹。



■三人合力发动的究极连携技"银河"，有着专属的演出画面。



■上位水属性魔法和强力的斩击技能同时攻击，即可形成高阶冰属性斩，这是主人公和朱莉恩的连携技。

◆奇尔



住在人迹罕至的深山之中，谜之一族的少年。在村民悉心养育下的奇尔有着天真烂漫的一面，不过出于对外面世界的好奇，他还是私自离开了故乡。就算是在绝望的境地，乐观的他也能时常鼓励同伴，让大家不会丢失希望。



■奇尔是一名魔术师，能够使出高阶的咒文，以强力的火属性攻击清扫敌人。

◆朱莉恩

有着旧王族血脉的女骑士。会对于一件事非常执着，怀有不屈的信念。性格与其说是专一，不如说是顽固。虽然表面上看来是有品位且高洁的人物，但是她的过往却似乎隐藏着谜团。



▼作为骑士，朱莉恩擅长使用长枪来进行攻击，也能够使用水属性的咒文。



制作人访谈精选

Q :关于游戏的制作初衷。

A :处于黄金时期的王道 JRPG，正是我们的目标。为了再次体验到这种类型的游戏，新工作室 TRF 被建立起来。我们招募了志同道合的开发者，他们也都热爱着 JRPG。

Q :所以期待的受众是老玩家?

A :我们并非要完全照搬老一套，而是要按现在的口味去做，去体现 JRPG 的核心乐趣。所以我们利用了当代的 3D 技术来开发俯视角的 2D 画面。不仅是怀旧的老玩家，我们想让新生代的玩家也来玩这样一款作品。不像一些大作那么沉重，你不需要挤出太多时间也能玩得很带感。

Q :标题是不是注定了本作故事会是个悲剧?

A :这次游戏的概念之一就是"伤感"，所以我们选择了雪的世界、通篇的钢琴曲和献祭这样的元素。但我们并不是要那种"致郁"的效果，而是想在游玩之后能够让人动容。能留给人深刻印象的不只有催泪的剧情，我们希望把角色们坚强的一面展现出来。

Q :游戏的规模有多大?

A :其实不少玩家在玩 JRPG 的时候没看到结局就放弃了，这真的很可惜。所以在游戏系统、流程节奏和剧情分量方面我们会特别注重，让玩家都玩到结局。想象一下 SFC 时代的 RPG，我们计划的是大概在周末通宵两天就能通关。但是实际做起来，剧情主线已经超过了这个时间了(笑)。除此之外，隐藏迷宫、最强武器、战斗系统和不能靠单纯升级打过的 BOSS 挑战等方面的耐玩度相信会让大家满意的。迷宫的话，大概是 20 分钟通过一个迷宫的感觉吧。

文 乙太 美编 小瑟

“《召唤之夜》系列”已经迎来了15周年，而作为该系列15周年的纪念作品，《召唤之夜6》将会拥有全新的角色与世界观，为系列带来崭新的篇章。当然，由系列作品延续下来的经典系统也会有所保留，无论你是不是系列的死忠，本作都将是不可错过的SRPG作品。下面就让我们一起来看看，本作的面貌到底是怎样的吧。

多机种	召唤之夜6 消逝的境界	BNEI	策略角色扮演
	サモンナイト6 失われた境界たち		日版
	2016年3月10日	本地1人	对应年龄未定
	售价为PS4：7200日元、PSV：6800日元		

世界观

在本作中，一共存在着两个不同的世界，分别是被称为“琳帕姆”的世界，以及茧世界“菲鲁加”。在茧世界中，以食物为首的各种各样的物品会从天而降。在这个世界生活的少年拉朱，以及他的召唤兽同伴帕琪，正是以回收这些掉落物作为食物为生的。有一天，一个非同寻常的物体如流星般掉落到了拉朱的面前，而此时掉落的，正是来自另一个世界“琳博姆”的人类。初次遇见除了自己以外的人类，拉朱对异世界的来访者产生了极大的兴趣，并打算帮助他回到“琳博姆”。

与此同时，在茧世界另一个遥远之地独自居住的少女阿姆，同样也遇到了来自另一个世界的访客。就这样，拉朱和阿姆各自怀着不同的目的，在彼此与对方并不相识的情况下，向着将茧世界与其他世界分隔的巨大墙壁“绝丝壁”前进，冒险就这样拉开了帷幕。

SUMMON NIGHT 6 Lost Borders 失われた境界たち

命运交错的少年与少女

在本作故事的序章，玩家需要从拉朱和阿姆两人中选出一名角色，并以选出的角色作为主人公进行游戏。而之后的故事，便会朝着玩家选择的角色为主人公的方向推进，不过没被选为主人公的另一名角色也会在故事中登场，并作为故事中的重要角色持续至游戏结束。


■拉朱与阿姆相遇之时，便意味着故事讲朝着新的篇章展开。

男主人公 拉朱

CV 浅利辽太

在茧世界与同伴帕琪共同生活的少年，因为与异世界的来访者相遇，命运发生了巨大的改变。

在异世界生活的开朗冒险者

帕琪

头上长有羽毛的球形谜之生物，并且大量栖息在茧世界中。帕琪是拉朱的同伴，体内有着如同小镇般的巨大空间，这里保管着拉朱捡到的物品，也是拉朱休息的地方。

不受欢迎的孤高狙击手

女主人公阿姆

CV 小仓唯

在茧世界与同伴基鲁特一起过着平静生活的少女，讨厌麻烦事，并且不善与人相处，不过在与同伴的冒险旅途中，逐渐对新鲜的事物产生了兴趣。

基鲁特

基鲁特与帕琪一样，体内能够容纳各种各样的收集物，属于无性别生物。

从异世界来访的熟面孔

在本作中，陆续来到茧世界的来访者们，其实是来自处于多个时间轴的平行世界的"琳帕姆"的人们。时间轴为何会交汇，以及他们为何会被召唤至茧世界都还是个谜。而这些被召唤来的角色，其实都是系列往作中的主要角色，他们在本作中将会有新的故事，下面就像大家介绍一下其中的几位主要角色。

迷失于茧世界的超律者

玛古那

CV 岸尾大辅

曾经是"傀儡战争"中打倒恶魔王的勇者，悠闲自在的乐观者，十分能理解主角的想法。

拥有强大魔力的剑士

阿缇

CV 川澄绫子

主人公一行人在冒险途中遇到的红发女剑士，并在之后成为了同伴，用神秘力量在冒险途中为主角提供了不少帮助，曾经兼职当过家庭教师。

夺取魔王意识的勇者

隼人

CV 森川智之

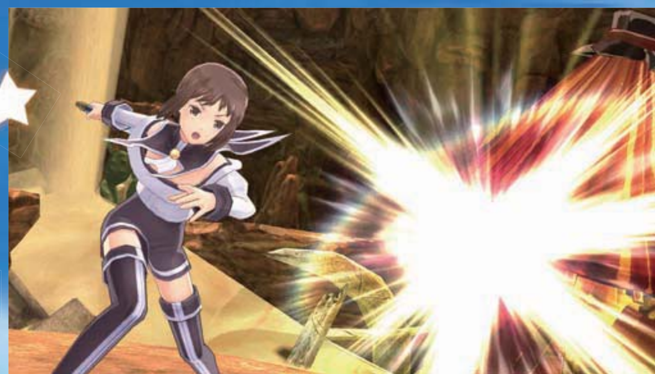
为了拯救世界，将魔王的意识封印在自己体内的少年，能把魔王的意识召唤出来，不过往往会引起一些麻烦事。

迷失在茧世界的流浪者

夏美

CV 半场友惠

由现代日本召唤至“琳帕姆”的少女，逐渐习惯在“琳帕姆”的生活时，被召唤到了茧世界。因为搞不清楚状况，在旅途中哭泣时被阿姆碰见，并成为了同伴。经常陷入不安的状态，因此总是被人照顾。



与同伴们共同进行的冒险

秉承系列传统，本作中也依然存在与同伴们的支线剧情，除了主线故事以外，玩家可以在游戏中体验每一名角色的独有故事，并与他们培养深厚的感情羁绊。

系列往作中备受好评的“夜会话”系统也依然健在，与同伴在夜晚独处进行对话，就能打开同伴的心扉，了解他的内心世界，与同伴相关的结局剧情也会有所变化。

▼主角与同伴们以帕琪或基鲁特体内的异次元空间作为冒险的据点。







■选择正确的选项的话，就能提高使同伴的好感度得到提高。

策略性满载的战斗



■战场中将会出现影响战局的地形高低差。

本作继承了系列的传统，战斗部分依然十分注重策略性。本作将采用角色的速度数值决定角色的行动顺序的自由回合系统，战略性进一步提高。

每名角色的类型和使用武器均有所不同，需要考虑敌我位置、攻击特性、地形高低差等因素，才能在战斗中创造有利的局面。

本作中，玩家最多可以让八名角色在同一场战斗中登场，并且最多可以将四只召唤兽实体化。因此，玩家最多可以控制十二个单位进行战斗。

角色将能够在行动范围内自由移动，直接的操作使得战斗的现实感得到增强。此外，玩家还能通过“连结”技能，让一名角色把另一名角色带离敌人众多的危险地带，实现战局的扭转。



▲两位主角之间也会有特殊的“夜会话”。



▲判断好敌人的位置与攻击特性十分重要。



◀如果敌人在多名角色的攻击范围内的话，就能对该敌人使用连锁攻击。



足以扭转战局的召唤术

系列的传统系统召唤术也会在本作中登场，玩家能够在获得名为“召唤石”的道具后，通过召唤术召唤出召唤兽。召唤兽不仅能够使用攻击魔法重创敌人，还能用回复、辅助魔法将战局朝对我方有利的方向推进。

本作中，也会存在通过周围的同伴来强化召唤术的“召唤支援”系统。在一名角色发动召唤术时，周围的同伴会同时消耗 MP，使召唤术发挥出更为强力的效果。

部分召唤兽能够作为单位被召唤至战场，作为作战单位加入战斗，并且能为战斗带来诸多帮助。



提提

以护目镜与帽子作为特征的淘气型召唤兽。



波瓮

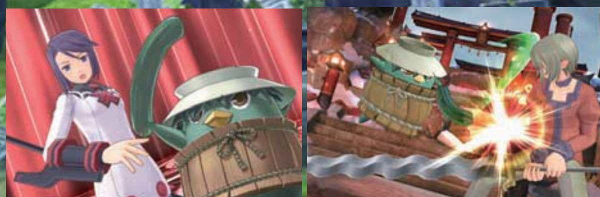
好奇心旺盛的精灵召唤兽。



■角色能够召唤出各种符合自身属性的召唤兽。



■使用“召唤支援”给予敌人强力的一击吧！







印证同伴间羁绊的“召唤爆发”

同伴之间的羁绊能够产生出强大的合体召唤术，这种召唤术便被称为“召唤爆发”，能够将参与战斗成员的召唤术进行组合，召唤出更为强力的召唤兽。一名角色能够选择 3 格内的另一名角色一起来使用“召唤爆发”，召唤出的召唤兽会根据角色类型与属性的不同，拥有不同的外观与技能。

如果角色拥有更高等的召唤石，并且角色之间的好感度较高的话，就能召唤出更为强力的召唤兽。当然，游戏中还存在只有在特定条件下才能召唤的强力召唤兽。





钢龙马古兰达斯



龙神皇

文 秋沙雨　美编 NINA

高达破坏者3	BNEI	动作
多机种 ガンダムブレイカー3		日版
2016年3月3日	本地1~4人，在线2~4人	对应年龄：全年龄
售价为PS4：7600日元、PSV：6800日元		

在前作《高达破坏者2》发售一年之后，其续作《高达破坏者3》跟随着新播出的《高达》动画一起出现在玩家们面前，本作的平台也从PS3与PSV变成了PS4与PSV。本作支持两个机种之间的CrossSave与CrossLoad功能，不过不支持跨机种联机。和前作一样，本作也将推出繁体中文版。



GUNDAM BREAKER 3 ガンダムブレイカー

故事介绍



《高达破坏者3》的故事不是发生在战火纷飞的时代，而是将与动画《高达创斗者》、《高达创斗者 Tri》类似的钢普拉对战作为故事的舞台。

时间是在宇宙轨道升降机建造完成经过了一年之后。

你在某个游戏中心里四处玩耍，在那里认识了一个名叫米莎的女孩子。

“我想邀请你加入我们彩渡商店街钢普拉队！”

米莎的老家是一条冷清的商店街，她为了复兴这个名叫彩渡的商店街而组建起钢普拉对战小队，开始了宣传活动。

你和米莎一起，以当地的大赛作为出发点，朝着全国大会开始不断前进……

米莎（ミサ）

声优：井口裕香

为了让养育了自己的彩渡商店街不再冷清而建立了以商店街为名的钢普拉小队的女孩子。她想着只要队伍活跃起来就能够为商店街进行宣传，但是活动资金的缺乏加上队友的离开让队伍的征战之路困难重重……

SD高达加入战局

在系列历代作里登场的只有PG、MG以及HG制式的钢普拉，而在本作里又将有新比例的高达登场，那便是SD高达。最先的SD高达是骑士高达，除了它之外还会有其他SD高达在本作里出现。

SD高达是作为玩家机体的部件来进行装备的，在战场上能够发挥出各种各样的援助效果，例如让队伍全员的攻击力和回复力上升、获得稀有的机体部件机率提升等等。

同时SD高达还能作为我方的战斗力参加到战局之中，玩家能够对SD高达进行行动指示。SD高达本身是不会成长的，不过如果玩家长期带着特定的SD高达出战的话，就能让自己的机体学习到该SD高达的EX技。

在进行单机游玩时SD高达是视作玩家的装备部件，不过在进行多人游戏时SD高达就会被默认为参战机体。



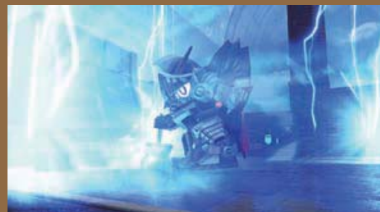


前线小贴士

●本作的主题曲为《Mirrors》，由为系列前两作演唱了主题曲的组合BACK-ON演唱。目前已经在iTune Store配信。

●《高达破坏者3》的





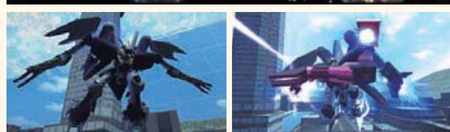
新加入的参战机体

FA-78高达（全装备）



拜亚兰·改





精神扎古



卡普尔



刹帝利





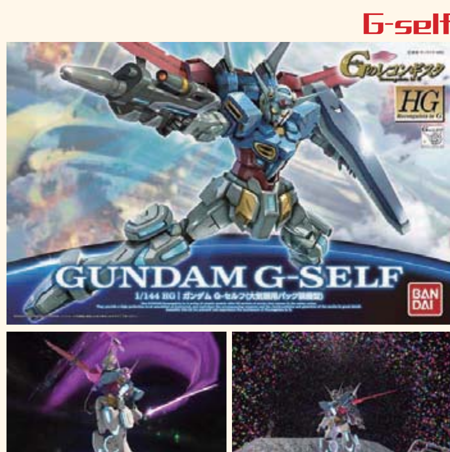
苏摩（金色涂装）



玖阿格



G-self



不断进化的机体组合系统与涂装系统



在本作中，模型的涂装、战损效果等外观编辑系统不仅仅局限于钢普拉机体，导弹仓、加农炮等扩张装备也能够进行涂装编辑。



▲∀高达的胡子或者高达类型机体的V字天线都能够任意调整位置。



赏金猎人模式登场



在本作里，GP的获得不再仅限于剧情模式里的战场对战，新追加的赏金猎人模式让GP的获得变得更加有挑战性。在该模式中，玩家可以与其他玩家上传的机体进行战斗，根据战斗成绩来获得报酬GP。

玩家们可以将自己的机体数据上传到赏金猎人模式里，不仅能让其他玩家看到自己的机体，还能让自己的机体成为别人的挑战对象。



制作是从2015年初开始的（在《高达破坏者2》的更新和DLC配信结束之后）。不过针对PS4平台的游戏开发研究是和《高达破坏者2》的开发同时进行的。

●机体的育成系统整合了前两作的要素，改成了随机获得的机体部件里都会附加技能的形式，让机体的组合更有自由度。

●会追加和风战场以及与SD高达相关的洋式战场。

●目前的开发进度为80%。

初回特典

本作的初回封入特典为正在放送中的TV动画《机动战士高达 铁血孤儿》的主角机——HG高达巴巴托斯（第四形态），同时还附带武器。

该特典在游戏中后期也能够获得，不过该特典能够让玩家更快地体验到新机体的乐趣。



完全重启！“《G世纪》系列”进入新纪元！



SD高达G世纪 创世纪	BNEI	策略角色扮演
多机种 SDガンダム ジージェネレーション ジェネシス		日版
2016年内	本地1人	对应年龄未定
售价为PS4/PS3/PSV：未定		

就在最近，BNEI一口气公开了多款《高达》新作游戏，其中也包括了沉寂多年的“《SD高达G世纪》系列”的新作。本次新作的副标题为《创世纪》，这也意味着系列会再一次回到原点，以重启之作的姿态再度登场。下面就让我们来看看，《创世纪》相比系列往作，到底将会有哪些进化之处吧。

文 乙太　美编 心の永恒

UC系作品大集合！

除了来来源于“《G世纪》系列”的原创机体和角色外，《创世纪》的其他作品均为“《高达》系列”的起源，发生在宇宙世纪（UC）100年之前的作品，总计收录机体数约为650台。下面便为大家介绍一下部分参战作品中的机体以角色，以及已公开的部分战斗演出场面。

【参战作品一览】

参战作品
机动战士高达
MSV
MS-X
M-MSV
MSV-R
机动战士高达 MS IGLOO 一年战争秘录
机动战士高达 MS IGLOO 默示录 0079
机动战士高达 MS IGLOO 2 重力战线
机动战士高达 第08MS小队
机动战士高达外传 THE BLUE DESTINY
机动战士高达外传 殖民卫星坠落之地……
吉翁前线 机动战士高达 0079
机动战士高达 相逢在宇宙
机动战士高达外传 宇宙、至闪光的尽头……
机动战士高达战记 Lost War Chronicles
机动战士高达战记 BATTLEFIELD RECORD U.C.0081
机动战士高达外传 缺失之环
机动战士高达 CROSS DIMENSION 0079
Harmony of Gundam
机动战士高达 战场之绊
机动战士高达 基连的野望
机动战士高达 0080 口袋里的战争
机动战士高达 0083 星尘回忆
机动战士高达 幽灵子弹
机动战士 Z 高达
机动战士 Z 高达 A New Translation
Z -MSV
高达新体验 0087 GREEN DIVERS
ADVANCE OF Z – 提坦斯的旗帜下 –
GUNDAM SENTINEL
机动战士高达 ZZ
机动战士高达 逆袭的夏亚
CCA-MSV
机动战士高达 UC
UC-MSV
SD 高达世界 扭蛋战士争夺战
SD 高达 GX
G 世纪系列

次世代的全面进化！

作为即将登陆次世代平台的作品，《SD高达G世纪 创世纪》将用全新的引擎进行打造。除了部分经典的系统会被继续沿用外，本作的画面表现将会有突飞猛进的进化，下面就来看看到底有哪些进化之处吧。



进化点①

——机体建模质量

本作对于机体建模质量的提升将会非常明显，不仅建模的分辨率有所升高，机体的比例也经过了重新调整，并为机体建模增加了更多的细节，使建模看起来更为真实。

进化点②
——战斗演出表现

在以往的作品中，往往会通过画面的切换来从不同的角度展现战斗场面。而在本作中，将会直接通过镜头运动的方式进行角度切换，以此来实现无缝且更为立体化的战斗演出。此外，机体的可动性也会有所增强，战斗时的背景也进化为了全3D，展现出比以往更为生动、真实的表现。

前作



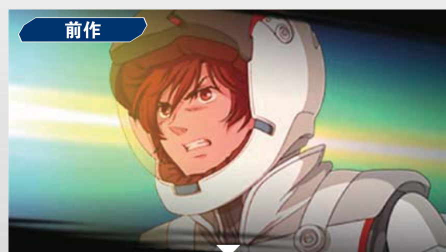
本作



进化点③
——角色特写镜头

本作中，角色的特写镜头将不会局限于驾驶员本身，而是会对机体内部驾驶舱的细节进行深入的描绘。透过驾驶舱的监视器所看到的外部景色也会被有所体现，这种能让玩家体验高达世界更深层世界观的细节描绘，也是本作的特色之一。

前作



本作





机动战士高达

以阿姆罗与夏亚为中心，并以联邦军与吉翁公国间展开的“一年战争”的故事为主轴的TV动画，是《高达》系列”的原点作品。

高达



阿姆罗·雷

吉翁号





夏亚·阿兹纳布

▼光束剑的快速斩击具有极强的速度感。



机动战士高达0080 口袋里的战争

以一年战争末期为舞台的系列初代OVA，着重于人物刻画，并从侧面表现出了战争的惨烈的悲剧式作品。

高达NT-1 阿历克斯





克莉丝汀娜·玛肯吉

扎古Ⅱ改





贝纳德·瓦兹曼

▼恋人之间展开的宿命对决。

机动战士高达 第08MS小队

以地球联邦军士官天田士郎为主人公的作品，故事与初代《高达》发生在同一时期，注重真实的战争描写是这部作品最大的特点。

高达Ez-8





天田士郎

老虎强化型





诺里斯·帕卡特

▼使用头部的火神炮与手中的机关枪，从空中进行强火力的一齐射击。

机动战士高达0083 星尘的回忆

故事发生在《机动战士高达》与《机动战士Z高达》之间，以联邦军与迪拉兹舰队之间的纷争为主线的OVA作品。

高达试作1号机 白玉兰





浦木宏

高达试作2号机





阿纳贝尔·卡特

▼高达试作1号机的持剑突击动作还原度极高。



机动战士 Z 高达 A New Translation

第二部 TV 动画《机动战士 Z 高达》改编重构后的剧场版作品，着重描绘了以卡缪为中心的反联邦组织奥古与联邦军展开的古里普斯战役。

机动战士高达 逆袭的夏亚

再次以阿姆罗与夏亚为主角的剧场版作品，故事发生在 UC0093 年，为阿姆罗和夏亚两人的故事划上了句号。









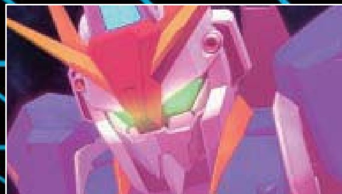




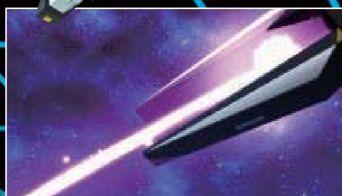


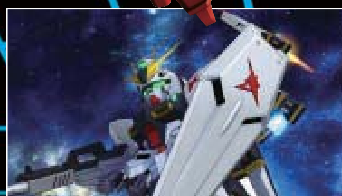






▲Z 高达在卡缪精神力的增强下，能够使用强化光束剑进行强力的一击。





▲作为新人类的阿姆罗，能够用精神力控制 ν 高达的浮游炮进行攻击。



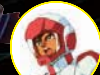
机动战士高达 ZZ

故事发生在《Z 高达》之后，讲述了主人公捷多加入后的奥古与哈曼率领的新吉翁军之间的战争。

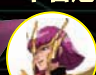
机动战士高达 UC

以 UC0096 年作为故事舞台的小说改编 OVA 动画，讲述了以夏亚复制人为首的吉翁残党，与联邦军围绕 UC 纪年创立时留下的“拉普拉斯之盒”展开的纷争。





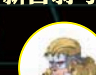


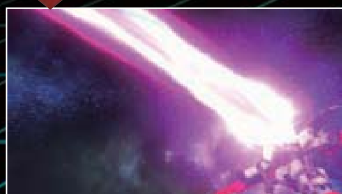














▲ZZ 高达的头部能够发射高威力的高出力米加粒子加农炮。



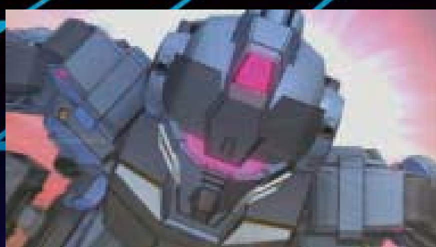


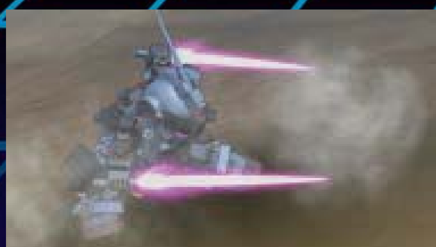
▲独角兽高达切换为毁灭模式后，能够展现出惊人的战斗力。



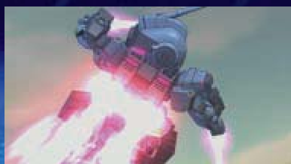
机动战士高达外传 缺失之环

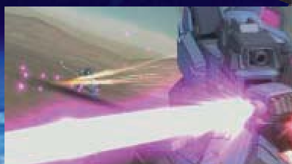
PS3 平台的《高达》题材动作游戏，本次收录的为该作品中的原创机体苍白骑士。













◀苍白骑士能够用名为“哈迪斯系统”的特别系统增强机体能力。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 破枪瘦马 编 三日月 美编 心の永恒

WASTELAND 2

废土2 导演剪辑版	InXile Entertainment	角色扮演
多机种	Wasteland 2 Director's Cut	美版
	2015年10月13日 本地1人	对应年龄：17岁以上
	PS4/XOne售价为39.99美元	

系统详解

操作列表

XOne	PS4	功能
A键	×键	移动/攻击/确认
B键	○键	取消
X键	□键	上弹/卡弹故障处理
Y键	△键	回合结束
LB/RB键	L1/R1键	切换角色
LT键	L2键	打开通用技能轮
RT键	R2键	打开战斗技能轮
LS键	L3键	切换个人/小队控制
RS键	R3键	切换镜头操作方式
十字键←	十字键←	打开笔记（任务记录）
十字键→	十字键→	呼叫总部（升级）
十字键↑	十字键↑	打开地图



操作列表

XOne	PS4	功能
十字键↓	十字键↓	切换蹲下/站立
Menu键	触控板	打开装备/技能栏
View键	OPTIONS键	打开菜单

战斗相关



行动点数（Action Points，AP）

本作的战斗方式为回合制，玩家像战棋游戏中一样操作角色依次行动。进行任何行动都会消耗行动点数，如果消耗完毕则回合结束，而如果没有消耗完，玩家就可以进行包括攻击、移动在内的一切行动，也就是说每回合攻击次数不限并且攻击和移动没有特定的先后顺序，可以任凭玩家安排。在每回合开始时，角色还可能获得额外的 AP，概率高低和运气（Luck）属性有关。

行动优先级（Combat Initiative，CI）

拥有更高行动优先级的角色将能够优先进行行动。

移动速度（Combat Speed，CS）

移动速度代表角色消耗一点行动点数（AP）移动的格数，如 CS 为 1.5，那么移动 1 格需要 1AP，而移动 3 格需要 2AP。

移动范围

角色的移动范围会在地面上以黄色的格子标出，而移动后还可以至少进行一次攻击的移动范围会以蓝色的格子标出，注意不要走错导致无法攻击。

攻击

进行攻击会消耗 AP 并对敌人造成伤害，玩家操作的角色的攻击范围会以红色圆圈的形式表现出来，攻击只能对攻击范围内的敌人使用，可以被攻击的敌人头上会有命中率显示，尽量选择命中率高的敌人攻击吧。

掩体

游戏中存在掩体系统，这一系统与《幽浮》（《XCOM》）系列”中设定类似，在掩体后可以提高闪避的几率，具体数值和敌人的射击角度有关，敌人同样会躲在掩体后，所以如何选择合适的射击角度尽可能提高命中率是本作战斗中重要的一部分。

上弹（Reload）

使用远程武器射击需要消耗子弹，一旦子弹全部消耗完需要重新上弹，上弹消耗的 AP 与一次射击相当。

卡弹（Jam）

射击有时会造成卡弹，卡弹后无法射击，必须进行处理（Unjam），处理消耗的 AP 与一次射击相当。由于每一发射击都可能触发卡弹，所以对于连射武器要尽量降低卡弹率。

精准打击（Precision Strike）

精准打击是在《导演剪辑版》中加入的新系统，战斗中使用重型武器、散弹枪、冲锋枪以外的武器时可以对敌人身体的特定部位进行攻击。按下 RT/R2 打开战斗技能轮，选择精准打击，之后用 RB/R1 或 LB/L1 切换敌人后即可进行精准打击。对头部打击会产生 1.35 倍的伤害，并且使敌人陷入眩晕混乱等的异常状态；对胸部进行打击造成 0.8 倍伤害，但会降低敌人护甲；对手部进行打击造成 0.8 倍伤害，但会降低敌人命中率甚至使敌人完全无法攻击；对脚部的打击造成 0.8 倍伤害，但会降低敌人移动力甚至敌人无法移动。精准打击会消耗与普通攻击相同的 AP，但命中率比普通攻击更低。

切换攻击模式

游戏中有的枪械具有不止一种攻击模式，这些特殊的攻击模式伤害更高，但也要消耗更多 AP，打开战斗技能轮后选择攻击模式，然后用 RB/R1 或 LB/L1 切换敌人后即可进行不同模式的攻击。

伏击（Ambush）

如果敌人不在攻击范围内，或是在掩体后难以射击，可以使用伏击来对付。当敌人进入伏击者的攻击范围时，伏击者会立刻自动进行攻击。伏击的命中率比普通攻击要低 15%，消耗的 AP 与普通攻击相同。

蹲下／站立

蹲下可以提升角色命中率，但是蹲下状态无法移动。蹲下和站立的操作消耗 2AP。

角色死亡

当角色生命值降为 0 时倒地不能行动，倒地的角色可以使用 Surgeon 技能救起，如果长时间不救起则角色会死亡，死亡的角色将永远从游戏中消失。

世界地图移动



水

在荒野中，最重要的资源就是水，如果水消耗殆尽，则所有角色会不断损失生命值直到死亡，在画面右下角可以看到剩余水量，在世界地图上的绿洲或者城市内的水源处可以补充水。在后期前往 Los Angeles 后，由于不处于沙漠地形，将不再需要水了。

随机事件

世界地图中移动时可能会遭遇敌人或是遇到旅行商人。遭遇敌人时可以选择逃跑或战斗，逃跑成功率取决于你的 Outdoorsman 技能等级。旅行商人同样可以选择跳过。

Cache&Shrine

Cache 中能够找到道具，Shrine 中能够找到一座遗迹，与遗迹互动能够获得技能点或经验值奖励。





辐射

地图中存在被辐射覆盖的地区，进入后会损失大量生命值，辐射区域上显示的数字为辐射等级，需要穿上相应等级的防辐射服才能免除伤害。

快速移动

按下十字键↑打开地图，之后可以选择要前往的地点快速移动。

角色培养

人物建立

开始新游戏后可以建立人物，玩家可以选择系统预先设置的九个人物，也可以建立自己的人物。这里建议玩家自己建立人物，或是选择预设人物然后通过自定义更改属性与技能，毕竟预设的角色并不一定符合玩家的风格，而且趁着自定义的过程熟悉游戏的系统也是非常有必要的。下文中笔者将推荐一个队伍配置，以供各位玩家参考。

1. 一名满智力与魅力的角色，学习 Leadership 技能提升全队命中率，之后学习 3 个对话技能，尽量通过嘴炮达成任务，避免战斗，之后还可以学习一些不太常用的技能比如 Toaster Repair。

2. 一两名满智力角色学习开锁和解除警报之类的非战斗技能，后期如果有空余点数可以加到某种武器上，提高队伍输出，Ag Center 的 Rose 医生符合这一角色特性，可以直接招募她。

3. 一个高 AP 高 CI 的狙击手，智力力量可以不加，技能点数全部用来提升武器命中率，作为重要远程火力输出。

4. 一个满力量的肉盾近战角色，除了在战斗中输出，还要担任队伍中挑夫的角色。

以上为笔者的建议，当然玩家们也可以根据自己喜好建立角色，总之就是要明确角色定位然后进行针对性加点，不必要的属性点完全舍弃，比如输出型角色不加智力和魅力，远程攻击角色不加力量，不要水桶式加点，否则只会培养出看似面面俱到，实则毫无用处的角色。

等级提升

杀死敌人，完成任务，使用技能（开锁、改造枪械、对话技能）都能增加经验值，当经验值达到一定程度时，按下十字键→呼叫总部可以提升人物等级。每次升级可以获得 Skill 点数，具体数值视玩家智力属性而定，每提升 4 级便能获得一个 Perk 点数，每提升 10 级则获得一个 Attribute 点数。每次升级都可以完全回复生命值，并且经验值在达到升级需求后仍然可以继续累积，所以可以故意不升级，当生命值低时再升级以回复生命。

属性点数（Attribute Points）

下表给出每个属性的升级效果，提升的具体数值每一个等级并不相同，可以在游戏中选中属性用右摇杆操作滚动条查看。

属性	效果
协调性（Coordination）	提升行动点数；提升远程攻击命中率
运气（Luck）	提升致命一击率；小幅提升回避率；小幅提升升级时获得额外最大生命值的概率；小幅提升获得额外行动点数的概率
洞察力（Awareness）	大幅提升行动优先级；提升回避率；小幅提升视野范围
力量（Strength）	提升近战攻击暴击率；提升最大携带重量；提升升级时获得的最大生命值；提升初始生命值；小幅提升行动点数；小幅提升基础近战攻击力
速度（Speed）	大幅提升移动速度；提升行动优先级；提升回避率；小幅提升行动点数
智力（Intelligence）	提升每次升级获得的Skill点数；小幅提升行动点数
魅力（Charisma）	增加2m的Leadership影响范围；增加5%经验奖励

怪癖（Quirk）

仅在建立人物时能够选择的属性，怪癖会赋予角色特殊的能力，但也会有明显的缺点。

怪癖	正面效果	负面效果
Animal Husbandry	Animal Whispered效果x2	–
Ascetic	游戏开始时技能点+5，属性点+1	不能装备饰品（Trinket）
Asshole/Hard Ass	对话选项永远成功	不能选择Kiss Ass或Smart Ass对话选项
Brittle Bones	+2AP	–50%CS
Delayed Gratification	10级后升级获得的技能点数+1	11级前升级后获得的技能点数–1
Disparnumerophobia	奇数等级时所有属性点数+1	偶数等级时所有属性点数–1
Fainting Goat	当受到致命一击时，你有35%概率消失，避免这次攻击	消失时，你的移动顺序将会延后
Heavy Handed	+15%近战攻击伤害	–50%基础致命一击率
Manic Depressive	每隔10–15分钟属性点随机+2	每隔10–15分钟属性点随机–2
Mysophobic	治疗道具效果增强25%	无法治疗自己
Opportunist	对生命值低于35%的目标伤害+50%	对生命值高于35%的目标伤害–25%
Psychopath	每次成功命中后命中率+4%，致命一击率+2%	未命中后效果消失且命中率–10%，致命一击率–5%
Raised in the Circus	闪避率+5%	不会受到Leadership技能的加成
Repressed Rage	受到致命一击后下次攻击伤害x2且致命一击率+25%	正常状态下无法造成致命一击
Thick–Skinned	+2护甲值	–30%基础CS
Twitchy	+20%基础CS	–10%基础命中率
Two–Pump Chump	前两回合+2AP，+25%命中率	两回合后–1AP，–15%命中率
Unlucky	战斗中闪电随机攻击一个目标	–
Way of Squeezins	喝下Snake Squeezins后+3AP，+25%伤害	未喝醉时–100%致命一击率，–0.6CS

技能点数

能力技能赋予角色应对废土中多变环境的能力，可分为战斗，知识，通用三类。

Combat Skills

武器技能可以提升角色使用对应种类武器的命中率和致命一击率。下面列出各种武器的优缺点。

技能	优点	缺点
突击步枪（Assault Rifles）	中等的伤害；中等护甲穿透；长射程；多种射击模式；可使用精确打击	高AP消耗；近距离命中率下降；子弹价格高
利器（Bladed Weapons）	高致命一击率；不使用子弹；可使用精确打击	非致命一击伤害低；低护甲穿透；近战攻击
钝器（Blunt Weapons）	高伤害；不使用子弹；良好护甲穿透；可使用精确打击	高AP消耗；低致命一击率；近战攻击
拳击（Brawling）	高致命一击率；不使用子弹；低AP消耗；可使用精确打击	低伤害；近战攻击
能量武器（Energy Weapons）	对高护甲敌人有高额伤害；不会卡弹；可使用精确打击	对低护甲敌人伤害低；不能打出致命一击
手枪（Handguns）	高致命一击率；低AP消耗；子弹便宜；近距离射击无惩罚；可使用精确打击	低护甲穿透；低伤害；短射程
重武器（Heavy Weapons）	高伤害；良好护甲穿透；大容量弹夹	高AP消耗；降低移动速度；不能使用精确打击
散弹枪（Shotguns）	可同时攻击多个敌人；中等AP消耗	短射程；低护甲穿透；不能使用精确打击
狙击枪（Sniper Rifles）	超长射程；优秀护甲穿透；高伤害；可使用精确打击	高AP消耗；子弹昂贵；近距离命中率下降
冲锋枪（Submachine Guns）	倾泻的弹幕；近距离命中率高；子弹便宜	低护甲穿透；短射程；不能使用精确打击

Knowledge Skills

技能	效果
警报解除（Alarm Disarming）	可拆除警报系统，让玩家可以悄悄潜入
电脑技术（Computer Science）	可黑进电脑系统，打开一些电子装置封锁的门
爆破（Demolitions）	可以拆除爆炸物和包含爆炸物的陷阱
战场医疗（Field Medic）	可以使用医疗道具为队友回复生命值，等级越高能够使用越高级的道具，还能提升治疗量
开锁（Lockpicking）	可以打开门锁
机械维修（Mechanical Repair）	可以修理机械装置，包括开锁等技能失败后被破坏的锁
破解保险箱（Safecracking）	可以开启保险箱
急救（Surgeon）	可以使用道具复活被击倒的同伴，还可以使用道具解除异常状态
面包机维修（Toaster Repair）	可以打开面包机，里面往往藏有一些特殊道具（多为彩蛋）

General Skills

技能	效果
动物语言（Animal Whispering）	可以和动物交流，让它们听从命令
讨价还价（Barter）	可以以更低的价格买到东西，更高的价格卖出东西
蛮力（Brute Force）	可以破坏一些不稳固的墙壁/门/箱子
蛮横（Hard Ass）/拍马屁(Kiss Ass）/耍小聪明（Smart Ass）	可以解锁一些特殊对话选项，帮助玩家更轻松的完成任务
领导力（Leadership）	降低队友擅自行动的概率（Rogue Chance），提升附近友军的命中率
荒野求生（Outdoorsman）	提升野外遭遇敌人时逃跑的概率，可以解救被植物绑住的人（Ag Center任务中）
感知（Perception）	可以显示附近可以互动的物品/陷阱
武器匠（Weaponsmithing）	可以改装和分解武器

技巧

名称	解锁条件	效果
Hardened	无	增加1点护甲值
Healthy	无	每次升级增加1点生命值（升级该技巧之前等级的生命提升效果也会补充追加）
Hit the Deck!	无	减少25%受到的爆炸物伤害
Hoarder	无	增加20%携带重量
Limber	无	蹲下站起消耗AP–1
Powder Packer	无	10%概率找到奖励弹药
Tormentor	无	对掩体中敌人造成10%额外伤害
Turtle	无	在掩体中时增加10%回避率
Weathered	无	减少15%受到的暴击伤害
Adrenaline	Bladed Weapons等级8	生命值低于25%时AP+2
Affable	Kiss Ass等级1	+2Kiss Ass
Applied Force	Brute Force等级5	使用近战武器有25%几率击晕敌人

名称	解锁条件	效果
Armor Maintenance	Mechanical Repair等级6	减少20%受到的能量武器伤害
Atomize	Energy Weapons等级7；Overcharge；Overload	对穿着非导电装甲的敌人增加30%伤害
Bandit	Handguns等级5	2%几率使用手枪或冲锋枪攻击时不消耗AP
Battering Fire	Heavy Weapons等级5	使用重型武器时每发子弹有1%几率造成精确打击
Big Game Hunter	Animal Whispering等级6	对动物额外造成20%伤害
Bloodythirsty	Hard Ass等级7	杀死一个敌人增加1AP
Bomberman	Demolitions等级6	爆炸物范围增加20%
Bullet–Ridden	Heavy Weapons等级10	使用重武器攻击会令敌人–1护甲
Camel	Animal Whispering等级3	大地图上水消耗减少10%
Careful Hunter	Shotguns等级2	使用散弹枪时误伤队友几率减少25%
Charge!	Blunt Weapons等级4	首次行动时Combat Speed+0.5
Confident Shooter	Sniper Rifles等级7；Focused Shooter	减少30%压力惩罚（近距离有敌人时命中率下降）
Cyber Scrounger	Computer Science等级2；Alarm Disarming等级2	使用Computer Science和Alarm Disarming时获得能量武器子弹
Deadeye	Sniper Rifles等级10	使用狙击枪射击前如果不移动那么AP消耗–1
Deconstuctor	Weaponsmithing等级5	拆解武器时获得零件+25%
Desperado	Handguns等级9；Gunslinger；Bandit	使用手枪射击时12%几率不消耗AP
Devastating Fire	Heavy Weapons等级9；Overwhelming Fire	使用重武器射击时每发子弹有5%几率造成精确打击效果
Dowsing	Perception等级6	挖掘时25%几率找到额外的钱
Enrage	Leadership等级5	领导力范围内的敌人命中率–5%
Expert Physician	Surgeon等级9；Trained Physician	复活虚弱持续时间减少50%
Explorer	Outdoorsman等级5；Scout	大地图上视野范围增大50%
Fast Reload	Submachine Guns等级4	使用Submachine Guns时装弹消耗AP–1
Focused Shooter	Sniper Rifles等级5	–15%压力惩罚（近距离有敌人时命中率下降）
Free–For–All	Brawling等级4	使用拳击手攻击时有10%几率造成随机精确打击效果
Full Metal Jacket	Assault Rifles 等级4	使用Assault Rifles时护甲穿透效果+1
Ghost	Alarm Disarming等级6	不会触发敌人的埋伏
Glancing Strike（Bladed）	Bladed Weapons等级5	敌人从你身边走过时攻击敌人，造成50%伤害（利器）
Glancing Strike（Blunt）	Blunt Weapons等级5	敌人从你身边走过时攻击敌人，造成50%伤害（钝器）
Glancing Strike（Brawling）	Brawling等级5	敌人从你身边走过时攻击敌人，造成50%伤害（拳击）
Gunner	Assault Rifles等级8	连射攻击模式下命中率惩罚–5%
Gunslinger	Handguns等级7；Bandit	手枪攻击时有8%几率不消耗AP
Handyman	Mechanical Repair	使用Mechanical Repair技能时不会由于失败破坏目标
Improvised Explosion	Demolitions等级4	拆除陷阱或炸弹时有15%几率获得一个手雷
Infuriate	Leadership等级8；Enrage；Taunt	领导力范围内的敌人命中率–7%
Intimidating	Hard Ass等级1	+2Hard Ass
Junk Diver	ToAster Repair等级2	捡到1件垃圾时，有50%几率捡到另一个
Know–it–All	Smart Ass等级1	+2Smart Ass
Long Arm	Demolitions等级2	投掷手雷投掷范围+15%
Loose Change	Barter等级7	开箱子时15%几率拿到奖励金钱
Master Hunter	Shotguns等级8；Precise Hunter；Careful Hunter	使用散弹枪时不会误伤队友
Master Thief	Lockpicking等级10；Safecracker等级10	开锁和破解保险箱时不会损坏锁具
Melee Shooting	Assault Rifles等级6	使用突击步枪攻击近距离敌人的惩罚–35%
Obliterator	Shotguns等级6	使用散弹枪攻击掩体时可以彻底摧毁掩体

名称	解锁条件	效果
On the Mend	Field Medic等级3	治疗道具提供的效果+10%
Opportune Strike（Bladed）	Bladed Weapons等级7；Glancing Strike（Bladed）	敌人从你身边走过时攻击敌人，造成75%伤害（利器）
Opportune Strike（Blunt）	Bladed Weapons等级7；Glancing Strike（Blunt）	敌人从你身边走过时攻击敌人，造成75%伤害（钝器）
Opportune Strike（Brawling）	Bladed Weapons等级7；Glancing Strike（Brawling）	敌人从你身边走过时攻击敌人，造成75%伤害（拳击）
Overcharge	Energy Weapons等级3	能量武器对未装备导电装甲的敌人伤害+10%
Overclocker	Computer Science等级8	被黑掉的机器人获得Overclocked效果
Overload	Energy Weapons等级5；Overcharge	能量武器对未装备导电装甲的敌人伤害+20%
Overwhelming Fire	Heavy Weapons等级7；Battering Fire	使用重型武器是每发子弹3%几率造成精确打击
Pawner	Barter等级3	卖出垃圾获得钱+20%
Precise Hunter	Shotguns等级5；Careful Hunter	使用散弹枪时误伤队友几率减少50%
Quick Reflex	Alarm Disarming等级4	25%几率躲过敌人的伏击
Radiant Personality	Smart Ass等级5	招募伙伴时魅力效果加倍
Reinforced Plating	Weaponsmithing等级8	穿着重甲时 护甲+1
Roboticist	Computer Science等级5	对机器人和合成人的伤害+10%
Rush ‘N Attack	Brawling等级8	第一回合时你的第一次攻击不消耗AP
Samurai	Bladed Weapons等级6	使用利器时护甲穿透+1
Scout	Outdoorsman等级3	在大地图上视野范围+25%
Self Defense	Bladed Weapons等级3	使用利器时近身范围内有敌人时护甲+1
Shoulder the Load	Blunt Weapons等级6	由于重甲造成的Combat Speed降低效果–25%
Silver–Tongued	Kiss Ass等级7	购物享有5%优惠
Slayer	Blunt Weapons等级8	使用钝器攻击时有10%几率不消耗AP
Smooth Operator	Surgeon等级6	被你复活的队友额外获得20生命值
Solar Powered	Energy Weapons等级3	能量武器攻击时15%几率不消耗弹药
Staggering Force	Blunt Weapons等级9；Stunning Force；Applied Force	近战攻击时15%几率击晕敌人
Stimpaks	Field Medic等级7	战斗中每回合恢复2%生命值
Strategic Strike（Bladed）	Bladed Weapons等级9；Glancing Strike（Bladed）；Opportune Strike（Bladed）	敌人从你身边走过时攻击敌人，造成100%伤害（利器）
Strategic Strike（Blunt）	Blunt Weapons等级9；Glancing Strike（Blunt）；Opportune Strike（Blunt）	敌人从你身边走过时攻击敌人，造成100%伤害（钝器）
Strategic Strike（Brawling）	Brawling等级9；Glancing Strike（Brawling）；Opportune Strike（Brawling）	敌人从你身边走过时攻击敌人，造成100%伤害（拳击）
Stunning Force	Brute Force等级7；Applied Force	近战攻击10%几率击晕敌人
Tactical Positioning	Perception等级3	从背后攻击敌人伤害+25%
Taunt	Leadership等级3	领导力范围内的敌人命中率–3%
Tinkerer	Weaponsmithing等级2	穿着轻甲时AP+1
Toaster Expert	Toaster Repair等级6	修理面包机后有50%几率获得额外道具
Trained Physician	Surgeon等级3	复活虚弱时间–25%
Watchman	Sniper Rifles等级3	伏击没有命中率惩罚
Whack–a–Hole	Submachine Guns等级6	对掩体内敌人的命中率+15%
World Traveler	Outdoorsman等级7；Scout；Explorer	显示所有大地图上的隐藏物和神殿
Zen Shooter	Sniper Rifles等级9	–45%压力惩罚
Zeroed	Handguns等级4	对一个目标每攻击一次+2%致命一击率，改变目标则效果消失

流程攻略

Radio Tower



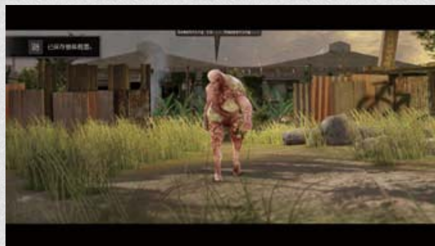
剧情梗概：大名鼎鼎的游侠Ace在任务中丧生，Vargas将军命令4名游侠新兵前往调查，并且完成Ace未完成的任务——在无线电塔安装无线电中继器。

任务开始后先前往营地东方找到Ace的战友Angela Deth并邀请她加入队伍，之后在离营地出口不远处的水源处为水壶灌满水就可以出发了。

在大地图上向东走进入Radio Tower区域，进入区域后沿血迹向前走，在草丛里可以捡到Ace的徽章，在塔东边可以找到Log Book Page。之后向北走，发现地上有一摊黑色油迹，再沿着油迹向南进入一个洞穴。击败洞穴里的怪物后找到任务物品无线电中继器和一个损坏的机器人，从现场环境来看正是这个机器人杀了Ace。

离开Radio Tower后接收到两处求救信号，这里只能选择一条路线

Ag Center



如果先前往Ag Center，进入区域后会看到一个怪物走出围栏并发生了爆炸，在基地内探索找到研究所，与负责人Kathy Lawson对话后接到任务，救出被困的人，同时收集10个爆炸植物的碎片，为研究解药提供材料。对话完毕后研究所内的闸门打开。向东走，与研究员Rose对话，她会加入你的队伍，有她在就能打开设施内锁住的门了。之后向西走，能够找到需要安装无线电中继器的机器，但是疯长的植物使得机器无法正常工作，必须控制住植物才行。

收集到10个爆炸植物的碎片后，找到Kathy Lawson，她会要求你收集真菌的孢子用来制造解药，来到设施北部地下的计算机房，用计算机打开南侧的门，进入长满巨大蘑菇的洞穴，在洞穴内能够找到一个房间，一个名叫Skinner的人躲在屋内，开枪破坏房门可以进入屋内，在房间内能够找到Kathy需要的解药，与Skinner对话可以带他离开。



回去找到Kathy Lawson，她会配制出解药，治好Matt的伤，并交给玩家新的任务，将解药加入东部温室的蓄水池里并且关掉灌溉系统，阻止感染的进一步扩散。进入地下室，在东侧通道门边的保险箱里能找到西侧门的钥匙进入西侧通道，用钥匙打开通道尽头的门后破坏有裂缝的墙壁，清理掉房间内的敌人，再破坏房间另一侧的墙壁，穿过通道进入研究所西侧区域，注意进入区域前可以打开风扇将西侧通道内的毒气排掉，以后就可以安全通过了。

来到西侧区域后先劈开挡门的植物，出门见到一个叫Lewis的老人，与老人对话后他会暂时陪伴玩家但不受控制，向西走会与兔子发生战斗，结束后打开南边房间的门（用武器攻击或开锁），找到了灌溉用的机器，但是机器受损，需要零件进行修理，零件就在东边隔壁的屋子里，破门进入拿到零件回来修理好机器。在东北方向的屋子里可以找到倒在地上的Sue，使用急救技能救活他可以接到一个支线任务。

之后回到计算机房，在西侧通道门口的箱子里找到钥匙，进入东侧通道，用钥匙打开右手边的门，关闭风扇。用Brute Force能力关闭中间亮着红灯的屋子的门，再回到风扇开关所在的通道内就可以打开所有风扇将毒气排空了。穿过东侧通道，进入研究所东侧区域。在该区域中心位置有一个人被困在围栏里，周围有变异昆虫，把他救出来后，他会回到一楼大厅东侧，在Ag Center的任务完成后找他可以为全小队角色回复生命值。

在该区域东侧的牛栏内有大量的兔子，他们的速度很快，很容易就能接近玩家，要小心应对。清理完兔子后向北走，进入一个门口有一具尸体的房间内，发现Larsen博士正被变异昆虫围攻，解决掉虫子后上前对话发现他才是罪魁祸首，随后开始战斗。Larsen博士的攻击力很强，速度快，且每回合可以攻击4次，所以一定要在进入房间前将全队的血量尽量加满，防止战斗一开始就出现减员的情况。解决掉Larsen博士后将他身边的灌溉装置关闭，总算解决了AG Center的变异植物了。

回到大厅内找到Lawson博士，可以拿到免疫血清，将免疫血清加入大厅东北房间内的水塔内整个Ag Center的感染就被治愈了，玩家身上的感染效果也被移除了。剩余的血清将来在支线任务中还会用到。

之后前往Highpool，进入Highpool后，发现这里已经被敌人攻陷了，一路杀到山顶，看到信号塔已经倒塌，与总部联系后接到任务，要将Repeater Unit安装到Damonta的信号塔，而为了找到Damonta，必须要前往Prison。

●支线任务：Sue

和Sue对话得知他把变异植物的种子送到了附近的村庄，前往附近的村庄将在Ag Center获得解药加入到水源中避免了可能发生的感染危机。

Highpool



如果先前往Highpool，发现Highpool遭到敌人袭击，玩家匆忙赶去救援，击退了来犯的敌人后，却发现这里的居民并不欢迎自己，为了赢得信任，玩家要帮助当地人解决他们的危机。

进入地图后先一路攻上水坝，在和代理市长Sean Bergin对话后，前往地下帮助打开闸门，需要打开的闸门在图中为蓝色的，10号闸门已经损坏，需要在2号房间内找到闸门的替代品，再安装到10号闸门上才能打开。另外在6号房间内能找到打开信号塔的开关，打开后信号塔就可以使用了。

任务完成后回到地面，Kate Preston 当选为市长，Ranger 和 Highpool 的关系得到了改善。

之后将无线电中继器安装到升降机旁边的信号塔上完成主线任务。

之后前往 Wrecking Crew Stronghold 消灭所有敌人再回到 Highpool 向 Sean Bergin 报告可以获得他完全的信任。

之后前往 Ag Center，进入 Ag Center，发现这里已经彻底被感染，在地图西侧找到疫苗，之后可以用来解决附近村庄的感染问题。进入研究所发现信号塔已经损坏，只能使用 Danonta 的信号塔，而要前往 Damonta 则需要去 Prison 收集情报。

●支线任务：Jess-Belle

在上山路上的一座房屋内遇到 Jess-Belle，她的嫁妆被强盗抢走，所以她希望玩家帮她抢回来。走进屋里杀死强盗后回报给 Jess 完成任务。

●支线任务：Alexey

Alexey 希望你帮他找到他的灵魂伴侣，并把一张便条交给他，去水坝上的城镇找到叫 Laddie 的狗，和它交谈给出便条并拿到一块石头，将石头带给 Alexey，以后可以在 Alexey 处购物了。

●支线任务：Mark Stachowiak

Mark 的房子着火了，在房子边找到阀门，然后安装到附近的水管上，再使用 Mechanical Repair 技能修理就能重启水管，把火扑灭。

●支线任务：Vulture Cry

在城镇中发现一个人被关在笼子里，上前对话邀请她加入队伍，之后和正在围观的小孩对话给他香烟（在商店里有售），然后开锁救出里边的人，她就会加入队伍，注意必须先对话再开锁，否则她会直接走掉。之后去找商店老板，和他对话使用 Hard Ass 技能拿到 Vulture Cry 的装备。

●支线任务：Adam

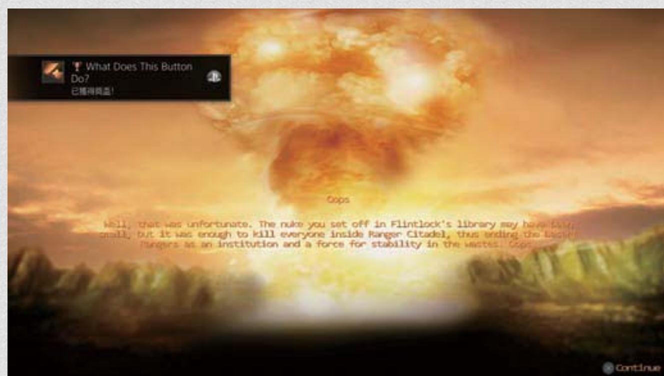
Adam 的狗不见了，他希望你找到它，并用它的磨牙棒把它引诱回来，在刚刚登上大坝的位置西边找到狗，使用磨牙棒，狗就会跟着你回去了。

Ranger Citadel

剧情梗概： 完成了救援 Ag Center/Highpool 的任务后，回到 Ranger Citadel 的玩家终于被正式授予了 Ranger 的资格。在看过了 Ace 的笔记后，Vargas 下达了新的指令，寻找在笔记中提到的商人，而根据 Vargas 所说，这个商人应该在 Rail Nomads Camp。

这是玩家首次回到基地，可以现在基地里转转，从 NPC 处接一些任务，下面介绍一下基地内所有 NPC 的作用。





● Corporal Flintlock Eggleston： 将在任务中找到的纪念品交给他可以换取奖励，奖励是钱或者是经验值，由玩家选择。注意在 Flintlock 的博物馆里有核弹之类的危险物品，所以在乱动之前最好存个档。

● Sgt Dr Erik Tidemann： 与他对话可以为玩家提供治疗，还可以购买药品。

● Lieutenant Min Liang Tan： 可以用粪便和他交换各类爆炸物。

● Corporal Evan Hawco： 可以将不需要带出任务的队员留在他这里，并且每当玩家将新队员带来时会获得货币或经验奖励，奖励内容由玩家决定。**在 1.01 及之前版本中，被解散的队友会消失，而不会回到这里。**

● Captain Ethil Mercaptain： 完成某些支线任务或是发现一些新奇的东西可以从这里领取奖励。

● Ranger Robert Bowling： 可以从他这里买到低价的高级武器，但是故障率高达 95%，所以千万不要贪便宜。如果选择不买他的枪，他还会交给玩家一个支线任务，任务的后续部分在 Rail Nomads Camp 完成。

● Sergeant Tobias Melson： 他会卖给玩家武器和防具，玩家还可以把分解武器得到的材料以较高的价格卖给他。

Prison



剧情梗概：来到 Prison 的玩家向路人打探 Damonta 的位置，得知需要找到经常游走于 Damonta 与 Prison 之间的商人 Red，同时了解到自从 Ranger 离开后，Prison 已经被一个自称 Red Scorpion 的团伙占领了。

穿过地图西北的洞穴可以找到 Red，在洞穴里的怪物威胁不大，可以轻松处理。见到 Red 后，他告诉玩家要想前往 Damonta 必须穿过辐射区，而没有防辐射服无法在辐射区生存，并且告诉玩家被关押在 Ranger Citadel 的 Rick 有防辐射服。

离开 Prison 后从广播中接到命令，前往 Radio Tower 救援。进入地图后来到中部的信号塔，发现有 6 个机器人把守，3 个近战机器人攻击力较高，且可以攻击 2 次，3 个远程机器人的攻击力一般，但是对一条线上的单位都有伤害，如果注意走位，可以引诱它们攻击自己人，消灭掉敌人之后回到 Ranger Citadel。

在地图东北部的监狱内可以找到 Rick Baychowski，监狱的入口就在地图中部偏右位置，有一个士兵把守，与他交谈，他提出只要放

他出狱就把防辐射服交给玩家。与旁边的狱卒对话，把Rick放出来，他会在地图上标出藏有防辐射服的地点。带着他前往Ranger Citadel西边的Rick’s RV寻找防辐射服。

回到Prison，向地图北侧走，中途会遇到收税的Red Scorpion成员并且要向玩家征收武器税，由于和Red Scorpion难免会有一战，这里就可以直接选择不交税开战，几个敌人威胁不大，注意有投掷炸弹的敌人，所以不要聚集在一起。

继续向北找到Red Scorpion的检查点，开打，这一战敌人会站在检查点的塔楼上，有掩体保护不容易命中，建议先解决冲出检查点的敌人，只剩塔楼上的敌人后再快速冲进检查点消灭他们。

通过检查点后进入Red Scorpion的基地，又是一场战斗，此战可以派狙击手和突击步枪手到地图东侧的一个狭长高地上，其他人从正面攻击，形成交叉火力。向西走又有一场战斗，在通道口的掩体后躲好，让狙击手进行伏击，引诱敌人通过狭窄的通道，就能慢慢消耗掉敌人。

再向前走进入农场，这里的RSM不会主动与玩家作战，在农场中找到Joeb，他让玩家杀死一切灾祸的罪魁祸首Danforth。往地图东北角走，发现一个扬声器，Danforth通过这个扬声器向玩家挑衅，但千万不要往前走，否则会被远处的炮塔射杀。在扬声器旁边有一个机器人，它的一部分零件丢失了无法启动，丢失的零件在Danonta，现在只能回头了。

●支线任务：救回William Brown的猪

在农场正门往北不远处有脆弱的木墙，打破后进入，并从农场边缘向里走到尽头能够看到猪圈，打破猪圈的围墙将猪放出来，这条路线可以避免被敌人发现。在猪返回农场的路线上有敌人的雷区，要先把雷排掉，否则猪会被炸死。之后回到William Brown处可以获得经验值奖励。

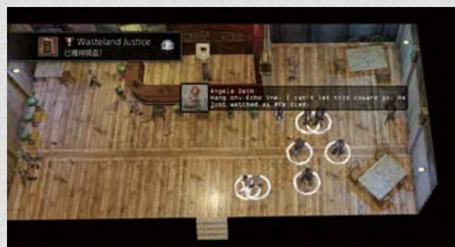
Rail Nomad Camp



剧情梗概：现在Rail Nomad Camp陷入到了Atchison、Topekan两方的混战之中，起因是一次列车事故，双方都责怪对方的疏忽导致了事故，事故后Atchison人偷走了Topekan人的刹车，使火车无法运行，两族于是开始互相攻击，直到今天。

进入地图后向前走遇到向玩家求救的Jessie，跟着她跑到河边，发现河对岸有人落水，穿过桥来到对岸，用铲子挖倒东侧的图腾柱救下落水的Ralphy（如果挖倒西侧的会砸死他）。与他对话了解到现在Rail Nomad Camp陷入到了Atchison、Topekan和Rail Thieves三方的混战之中。向前走看到写有通往火车站和丛林字样的路牌，向左走前往火车站。继续向前走看到一个人倒在地上，使用急救技能救起他，与他对话得知了Topekan领导人Kekkahban的所在地，之后去寻找Kekkahban。

在酒馆中能够找到商人Samuel，和他对话了解了Ace遇袭的情况，还拿到了Ace的笔记。回到Ranger Citadel与Vargas将军对话后去找制图员Gilbert Sagarra，Gilbert表示需要好好研究一下笔记，让玩家稍后再来。稍后回来后Gilbert表示笔记中提到的地点指向了已经消失的洛杉矶。



继续Rail NomadCamp的任务，找到Kekkahban，与他对话了解了Topekan和Atchison的矛盾。带上Ralphy去刚才有人倒在地上的岔路口，走向东的岔路，Ralphy会离队和Jessie聊天，赶快解除旁边的炸弹（或用其他爆炸物引爆），Jessie被爆炸吓到跑开了，Ralphy则回到队伍。

从地图西南的出口前往Atchison的营地，一路解决掉挡路的Rail Thief，终于见到Atchison的族长Casey James，与他谈话得知他女儿Jessie被Topekan族抓走了，答应帮他救回女儿，但要结束战争。之后回去找Kekkahban，要求他放了Casey的女儿，他想到自己的遭遇然后答应了玩家的请求，再回去找到Casey，对话提出把Golden Spike用来修复铁路，放在双方领地之间（需要Smart Ass技能），Casey同意后再找到Kekkahban，他也同意了这个条件双方终于达成了和解。之后来到双方领地中间见证双方的和谈。和谈结束后离开时原本Casey James的保镖Chisel不再需要保护Casey了，他希望加入玩家的队伍，同意后招募到他。



●支线任务：Ralphy

在Parker’s House找到Ralphy，和他的妈妈对话后他妈妈让Palphy加入你，同意后可招募Ralphy。

●支线任务：Katy

在Katy’s House找到Katy，把信交给她可以了解到她欠了Red Scorpion的人的钱，话说到一半就有人闯了进来，玩家可以选择替Katy还账或与他开打，注意在一开始与Katy对话的时候不要让玩家队伍中的角色离Katy太近，否则Katy可能会在开打后被误伤致死。

●支线任务：Scotchmo

在地图西北边遇到一个酒鬼Scotchmo，与他对话可以招募他。

●支线任务：Quarex

在地图西南的一间屋子内看到一个游戏宅，和他交谈后他希望玩家帮他找到一台CD-i游戏机，在Atchison营地的商店中买到CD-i游戏机交给他完成任务。

●支线任务：Holiday

在地图西南Holiday的商店里得知他的货物被抢走了，在Atchison Camp东部的强盗营地里找到货物还给他可以享受他店内商品的折扣。

●支线任务：Hell Razor

在地图北边找到H.R.的游侠徽章，带回基地和Vergas将军对话可以开启一个前往Darwin’s Village的任务。

Canyon of Titan



剧情梗概：Canyon of Titan一直受到Mad Monks的保护，一旦有人违法，他们就会自爆与敌人同归于尽，山谷中还有着一股雇佣军DBM想要占领这片区域，但由于Mad Monks的疯狂，他们也不敢轻举妄动，玩家的到来是否会改变这一切呢？

向前走遇到Howdy和Jill Yates了解一下情况，注意与Howdy谈话不要反复提到他的弟弟，否则会直接开打。对旁边倒在地上的人使用技能急救。向西走遇到一个人，他会将玩家叫到附近的山崖上，与他对话后可获得Diamond Back钥匙（需要Smart Ass技能或Kiss Ass技能）。

向东走进入Mad Monk的营地，与Brother Franks对话，他要求玩家找到3桶放射性淤泥作为贡品，淤泥的数量不止3个，在地图南边的几个强盗营地里都能找到。

在地图西南发现一个奇怪的柜子，用之前拿到的钥匙打开它，发现一台机器，让擅长计算机知识的角色破解它，之后旁边山洞的门会打开，Lt.Bridewell会向玩家问话，告诉他们我们是游侠，并且把枪交给他们能够进入DBM基地内部，与DBM的老大Sadler对话，他交给玩家前往Mad Monk基地安装扰码器的任务。

在地图南边偏东的敌方会找到进入Temple of Titan的道路，进入后向东走找到Brother Roy Pasons，与他对话上交放射性淤泥，如果之前攻击过受Mad Monk保护的人则上交的淤泥数量要求会翻倍。上交后获许进入Temple of Titan。

在神殿中遇到Father Enola，他希望玩家帮他去Silo 7取回一个泰坦（核弹）。

这里有三种选择，去Silo 7后将核弹交给Mad Monk，会导致泰坦峡谷的毁灭，玩家可以回到泰坦峡谷招募Dan Q；去Silo 7后将核弹交给DBM，会使得DBM占领泰坦峡谷，Mad Monk被消灭，玩家可以招募Gary “NaCl” Wolf；去Silo 7后拆除核弹，会导致泰坦峡谷被Chaos组织占领，DBM和Mad Monk都被消灭，可以招募Corran Cain。

除此之外，也可以进入神殿地下，在西边的电脑上安装之前DBM给的扰码器安装后，会和Mad Monk开战，杀死他们后回到地面，DBM的人会占领营地。

无论如何，之后都可以向东走穿过Canyon of Titan，前往Danonta。



●支线任务：Skunk Pig

对话得知他在抢劫时被一群黑衣人，也就是DBM袭击了，他希望玩家带他前往Outpost One，如果达到一定Smart Ass等级能够让他在完成任务后给玩家两颗手雷作为奖励。



●支线任务：Clyde

在地图南端与几个人对话，给他们水喝，之后他们请求玩家前往东方的Outpost通知别人他们在这，向东不远处能找到Brother Gorsky，可以告诉他水商的消息，再返回Clyde处告诉他消息。

●支线任务：Brother Chavez

在地图北侧能找到看守着一个箱子的Brother Chavez，他希望你前往一号哨站找到Brother Franks并通知他来取走一箱补给品。

●支线任务：Sarah

在地图北部行动时会看到动画，一个Mad Monk与强盗同归于尽了，上前会看到Mad Monk保护的女人也受到了波及，她希望玩家杀死她，并将一个项链坠交给玩家，让玩家将项链坠交给Damonta的David Barnes。

●支线任务：Dale

在地图Temple of Titan入口往东不远处有一个男人希望玩家给他一桶放射性淤泥，让他能够赶快回到Damonta见到怀孕的妻子，经过反复的盘问（指出她妻子的名字前后几次不一样），玩家可以了解到真实情况是他想走私药品到Damonta，给他一桶放射性淤泥，他答应会帮助玩家。记得完成这个任务之后要再找到一桶放射性淤泥。

进入Temple of Titan后向南走会遇到Dale，他会告诉玩家一条通往楼下的秘门，密码是60845，从秘门能够进入Mad Monk的地下基地。

●支线任务：牛仔Bart

在地图东南角发现一个被关起来的人，把门打开放他出来，带他离开他被关押的强盗营地后，他会表示要去Damonta并且离开。

Damonta



剧情梗概：终于穿过泰坦峡谷来到了Damonta，总部传来了命令，催促主角一行人将无线电中继器安装到信号塔上，同时还转播了一段广播，这段广播似乎暗示着一场灾难将要降临。主角一行在探索时发现Damonta受到了大批机器人的攻击，

来到地图西边的信号塔前，发现有几个机器人正试图冲进一间屋子，消灭它们。用墙上的对讲机和屋内的人对话进入屋子，他希望玩家帮助解决掉机器人的问题。对话完毕后从地图西侧的道路向北，走到东北角的一栋建筑内，发现一个人造人正在做人体试验，走上前去触发战斗，消灭敌人后与附近关在笼子里的Lexcanium对话可让他加入队伍。在附近的箱子里能找到一个叫做TRL-01553的零件，是之后的任务物品，记得拿上。

回去找到他后获得了无线电塔的使用权，安装无线电中继器后完成任务。

●支线任务：Hopi



在地图东北遇到被机器人围攻的Hopi，帮助他消灭机器人，之后进入他身后的房间，与房间内的女人对话送给她一把枪完成任务。

●支线任务：Hector

信号塔以北的屋子里有一对夫妇，他们希望玩家去寻找他们的女儿。他们的女儿被Boss抓走了，在地图东北Boss房间内可以看到他们的女儿，让具有电脑技能的队员进入房间黑掉Boss左下不远处的2台看上去比较完好的电脑，注意不要被机器人发现。完成后开始战斗，击败敌人后就可以救下Binh了。

●支线任务：Sarah

在洁净水公司找到一具尸体，用之前在泰坦峡谷获得Sarah的钥匙坠与之互动完成任务。

The Prison



完成Damonta的任务后回基地的路上收到指令，去Prison消灭Red Scorpion Militia，进入Prison后，发现这里的居民遭到了RSM的屠杀，前往之前由于炮台守卫无法前进的位置，将在Damonta取得零件为机器人安装上。之后与它互动选择Inorganic，它就会把炮台摧毁掉。之后就要杀进去团灭RSM了，注意在消灭敌人离开基地时，会有一队新的敌人出现拦截，小心不要被打个措手不及。消灭所有敌人后回到农场找到乔布完成任务。

Darwin's Village



为了调查神秘的日记，还要为医生找到治疗癌症的方法，我们要进入达尔文村。进入村庄后，发现村中被变异人占领了，消灭敌人后，找到一扇通向地下室的门。在地下室中发现了Jan，他要求玩家打开地下室中的通风装置，以解除瘟疫的感染。在地下二层刚下梯子的房间里，在梯子旁边有一道门，用Computer Science解开后一直向里走，注意路上的陷阱和一个需要打破的罐子，进入一个有炮塔看守的房间。在房间中有一个生物Night Terror，将得到的各种人或动物的尸块喂给他，20次后可以解锁一个奖杯/成就。从这个屋子继续走能够直接打开通风装置，避免不必要的战斗。之后见到Jan，他希望你不要把他们（变异人）的存在透露给别人，同意后可以安全离开，在门口遇到Pizepi Joren，可以招募她加入队伍。

Level L'Upe Mine

这张地图为隐藏地图，并没有任务将玩家导向这里。进入地图后和Denis Semonov、Takayuki两人分别对话，然后进入矿井营救矿工，记得先与Denis对话取得Blasting Cap，省得一会儿再回来取。一路消灭蜜獾进入矿井最深处，安装好blasting cap后使用旁边的引爆装置将矿工救了出来。离开矿井，和Takayuki对话可让他加入队伍。

Ranger Citadel

剧情梗概：前往LosAngeles的搜索部队发回了消息，他们在洛杉矶发现了机器人建造的工厂，并且受到了袭击，Vergas将军命令我们前往洛杉矶完成三个任务：寻找之前搜索到的广播信号，评估机器人带来的威胁，还有最重要的，与洛杉矶的原住民建立良好的关系。

在基地的北边找到Vergas将军，与他对话开始剧情，剧情结束后玩家可以进行补给或是完成在Arizona还未完成的支线任务，一旦开始之后的任务将无法回到Arizona。补给完成后前往直升机停机坪，位置就在刚才与将军对话的电脑旁边。登机前将军会询问你是否要带上之前招募的伙伴，最多可以带上两人。

洛杉矶



剧情梗概：经过漫长的飞行，终于来到了洛杉矶，就在玩家看见了之前派出的Ranger小队发出的信号时，飞机的燃油用尽，坠毁在了丛林中。

坠毁的飞机旁有两名同伴，可以更换小队的人员，更换完毕后向西，遇到受到野兽攻击的 Dave，杀死野兽后与 Carlson 上尉对话，之后可以用 Surgeon 技能为他包扎，然后向北走去寻找信号塔中的 Woodson。消灭建筑内的敌人后救出 Woodson，之后沿着基地围墙巡视，将破损的墙壁用木板补上，木板在基地中间位置。每当修复一个破洞，就会收到一段当地帮派发出的广播，全部 5 个破洞补好后回到基地。与 Carlson 上尉和 Woodson 中尉对话，接到任务。首先要寻找猫砂来制作更高等级的辐射服，之后要在 Griffith 的信号塔安装无线电中继器与总部建立联系，然后去 Seal Beach 调查 Team Foxtrot 的下落，同时还要评估当地帮派势力的威胁度并且和当地的居民建立良好的关系。

从地图南方离开基地，很快就收到了南部居民的求助请求，根据地图提示前往 Cerritos。

Cerritos

剧情梗概：该地居民受到了机器人的袭击，虽然他们受到 Children of New Citadel 的保护，但是似乎并没有人来帮助他们解决问题。

进入地图先和前面不远处的农妇对话，得知有人抢了他们的牛并且开枪攻击他们，之后向北从商人处购买一些新的武器。往东走能够找到几个容貌和名字都很奇怪的人，自称是 Children of New Citadel，与他们对话套取一些情报，最后告诉他们我们的游侠身分就会开战。消灭敌人后回去和农妇交差，她对我们非常感谢。

离开 Cerritos 后收到无线电命令，回到 Santa Fe。Pistol Pete 希望能够获得你的帮助，你可以让他加入你的队伍。

Salt Lake Park



剧情梗概：在 Santa Fe 北边时会接收到来自 Salt Lake Park 的救援请求。

在地图中部的发现一个喇叭，有人通过这个喇叭和你对话并且出售武器，但是他要求玩家先交上 100 元才能看到他的武器。前往西边消灭那里的蜜獾后回来再与他对话就能够不用交钱免费看武器了，而且武器的价格会降低到原来的大约 1/3。在蜜獾出没地附近还能找到一袋猫砂。回到地图入口处会有几个机器人拦路，其中最大的机器人会锁定一个目标，在 3 回合后对整条线上的所有人造成伤害，其余机器人也有很高的近战攻击力，建议用有电脑技能的角色黑掉。

Rodia

剧情梗概：解决了当地居民的困难后回到基地，一个名叫 Pistol Pete 的人请求我们前往他的家乡 Rodia，赶走那里的匪徒。进入 Rodia 后看到有人在门口向过路人收取子弹，一个人不愿上交，于是被一枪打死，其他人看到后吓得四处逃散。看来 Rodia 的居民确实需要得到帮助了。上交子弹后进入城镇，在城内从镇民处了解到，Leather Jerk 利用驱赶合成人的机会占领了城市，让整座城市的人成为他们奴隶，为他们种植酒精作物。前往基地见到 Leather Jerk 的领导 Dengler，从他口中了解到了他以前被 Leather Jerk 抓住，但他凭借着巧舌让他们不仅释放了他，还当上领导，而他的 3 个手下都是头脑简单的野蛮人。



进入地图后向前走，有人把守在 Rodia 门口，必须上交子弹才能通过，每人 6 颗，支付后看门的人告诉你可以在 O’Biggun 或 Dengler 处找到工作。

走到城镇中央见到了被吊在笼子里的前市长，他想让玩家帮忙救出他的儿子，并且在镇民的帮助下赶走 Dengler。

在城市北边的农田西侧找到 Virgil，他希望玩家找回他的负鼠，负鼠就在农田的东侧，用 Virgil 交给你的点心与负鼠互动可以让它跟随你，带到 Virgil 身边完成任务。之后他让玩家去找他以前的好友 Dante，并让他明白他的老婆想要背叛他。

酒吧老板 Ulric Kell 可以帮助你搞定酒吧里的敌人，但你必须找到医生 Robert Horchata 并和他要到毒药，与医生对话选择 chloral hydrate，然后帮助他找到显微镜，就能获得毒药。拿到毒药后找到酒吧老板，然后把毒酒交给躺在房间一角地上的 Pat the Axe，需要先反复和他对话叫醒他，然后请他喝一瓶毒酒。

医生 Robert Horchata 希望能够帮他找到显微镜，显微镜在 Angel Oracle 的医院可以找到，将显微镜带回给 Horchata，他认为事情跟饮水有关，让玩家去调查水井。去调查水井前，先前往城镇东边的酿酒厂，骗守卫说我们是来买酒的，然后拿到酿酒厂里的空瓶子。前往地图北部的农场，用空瓶子接满污水，然后取出井里的腐烂的合成人。最后回到医生处拿到解药并投放到井里，这个任务就完成了，可以向医生领取猫砂，在 Dante 处也可以领到猫砂。而装有脏水的瓶子可以交给酿酒厂的守卫，让他中毒。

市长的儿子 Chris 在酿酒厂东北角的房间里，与他对话，他想要你除掉 Dengler 和他的 3 个手下还有他的爸爸前市长。

前往城镇东南角市长的家，进入房间与 Dengler 谈话，他会依次交给你 3 个任务，让 Jess 放弃种庄稼，获得酿酒的配方，让 Dante 说出财宝的位置。他身边的壮汉 O'Biggun 可以用从北部农田里的农妇 Willa 处得到的毒负鼠肉下毒，在 Willa 的身后还可以拿到一袋猫砂。

Jess 在北侧农田里，对话答应她骗过 Dengler，然后返回 Dengler 处，给他 50 颗子弹作为买种子的钱。之后从下水道潜入银行金库获得酿酒配方并交给 Dengler，下水道的钥匙在市长儿子 Chris 左边的保险箱里，入口在北部农田里，下水道里还有一袋猫砂。最后找到 Dante 并告诉他他的妻子背叛了他。之后 Dengler 会带着他的手下出现，开始战斗。结束后 Dante 终于回到了好友 Virgil 的身边，Virgil 答应为玩家修复信号塔。

●选择一：让市长继续当市长



杀死 Dengler 后，与市长对话，将吊在笼子里的市长放出来。之后去市长家找他，将银行中拿到的酒的配方交给他能够获得奖励。城镇也总算回到了之前的平静。

●选择二：让市长儿子Chris当市长

杀死Dengler后，再杀死前市长，回到酿酒厂和Chris对话。之后Chris就会成为新的市长。他会继续奉行Leather Jerk的管理方式，让全镇人继续生活在水深火热之中。

完成这个任务后，Rodia的信号塔可以使用了，记得去安装无线电中继器。回到基地后Brother Thomas加入你的队伍。

Angel Oracle



剧情梗概：Angel Oracle的人都以讲礼貌著称，就连他们的市长都叫做礼貌先生，而对于礼貌不到位的人，竟然要被处决，这实在是匪夷所思，这背后到底藏着怎样的秘密？

向前与卫兵对话，从打开的门中进入Angel Oracle，有一个卫兵会询问几个礼貌有关的问题，全部选择第一项通过。

和将要被处刑的Fletcher对话后，去找Mr.Manners。没想到Fletcher竟然逃跑了，卫兵要求玩家交出一个同伴直到将Fletcher找回来为止，并且如果任务成功就同意玩家使用无线电。

来到北部的农田，和农田东南的Roger Yee对话，得知一个人被Robbinson拖走了，之后去盘问他看到的两个人Nick Chauvin和Gene Cronk，两人位置分别在咖啡厅和水塔旁边。盘问后获得了Fletcher藏身处的位置，并知道了Fletcher的妻子Elizaveta和Tori Robinson与此事有关。

之后分别找她们两人对话，Elizaveta说马上就要去和Fletcher住在一起，而Tori被识破后表露了夺取城市的野心，并答应玩家只要你帮助她，她就会允许你使用信号塔。

●选择一：这时去向Manners告发Tori的阴谋就能获得使用无线电的许可，并且之前被监禁的队友也会得到释放。

与城市里东南位置的厨师谈话，谈到食谱时了解到他们每周都会吃courtesy meat，继续盘问（需要Smart Ass技能）得知他们吃的实际上是人肉，这也是城中会定期处决一个人的原因，打开厨师东边的储藏室的门（先解除警报），发现了里边储存着人肉，找到Manners质问他，他会交给玩家购买牛肉的任务。去Brentwood找到Curly Bill达成牛肉交易，然后向他要一份牛肉样品，回来拿给Manners完成任务。

但是这样不能拿到猫砂，需要去Los Angeles Aqueduct敌人营地门口的石头上找到面包机，用修理面包机技能修理后获得一个面包机加热组件，注意存好档再修，万一修坏了就不好办了，拿到组件后回到Angel Oracle交给厨师，再去Manners处可以拿到两袋猫砂了。

●选择二：冒着队友被处决的危险继续追铺Fletcher



前往Fletcher的藏身处，发现Fletcher遭到机器人的攻击，如果放任他被杀死，回到Angel Oracle后来到中心的广场，就会看到我们的同伴被处决，而如果攻击并摧毁所有机器人，那么Fletcher会和我们回到Angel Oracle并受到处决。Tori在处决后揭穿了Mr.Manners是为了霸占Elizaveta才试谋害Fletcher，愤怒的民众将Manners赶下了台，而Tori成了新的统治者。你可以拿走Manners柜子上的猫砂，还获得了无线电的使用权。

●支线任务：Jonathan

被关在“画地为牢”里的Jonathan希望玩家为他洗清冤屈，证明他没有偷东西。找到Mr.Paladino询问线索，发现Jonathan的鞋并不像Mr.Paladino说的一样沾了泥。之后从地图西边的Restroom进入下水道，在下水道中找到被偷走的机器人，证明了Jonathan的清白。另外，在下水道中能够找到一袋猫砂，别忘了拿。



●支线任务：Mr.Paladino

Paladino的假牙粘着剂用完了，前往Angel Oracle西边的Brentwood和医生对话，用止痛药换到假牙粘着剂，拿回来交给他。

●支线任务：Arjuna

Arjuna由于头发不干净要受到处决，帮他找到“海飞丝”才能避免。在Rodia关押市长的广场东北的房屋里的面包机中能够找到一瓶。

●支线任务：Microscope

在医院向Doctor Edvinson借显微镜，需要Smart Ass或是Hard Ass等级。

●支线任务：Lindy Lou

Lindy希望你能帮她找到电风扇的扇叶，从牢房南边不远处的商人那里可以拿到扇叶，完成任务后可以获得一张Rodia的门票，能够不用上交子弹进入Rodia。

●支线任务：Manners/Tori

赶走 Manners 或是告发 Tori 后，领导者会要求你去杀死被赶走的人，前往藏身地杀死 Manners/Tori 之后可以回来领赏了。注意在敌人营地门口的石头上有一台面包机，用修理面包机技能修理后获得一个面包机加热组件，可以交给 Manners 修好他的面包机。

Brentwood

进入 Brentwood 后在前方有几个机器人，消灭后向前走，和 Curly Bill 对话，达成和 Angel Oracle 的牛肉交易，再和 Dentist Bill 对话，用止痛药和他交易假牙粘着剂。之后回到 Angel Oracle 完成支线任务。

Culver City

大地图上移动时收到求救信号，进入后和两名妓女对话，然后进入前方建筑，杀光敌人并且确定四名妓女还活着后和交给你任务的妓女对话完成任务。

San Monica

大地图上移动时收到求救信号，来到城市中部，发现有人想要处决当地的平民，强制攻击触发战斗，消灭敌人后完成任务。

La Cienega

大地图上移动时收到求救信号，进入城市后杀掉想要杀死当地平民的敌人完成任务。

Santa Fe

收集到足够的猫砂（7 袋）后回到 Santa Fe 交给 Woodson 中尉，他会开始制作防辐射服，出外闲逛一会儿，接收到新的求救信号，前往 Whitter，进入城市后杀掉所有合成人。离开后再次收到 Woodson 中尉的呼叫，回到基地拿到防护服，一队机器人冲了进来。消灭机器人后，拿到防辐射服，可以离开基地前往 Hollywood。

Hollywood

剧情梗概：虽然经过了末日浩劫，好莱坞依然是最繁华的城市，在这座城市中你能享受到废土最好的娱乐服务，但是在繁华之下，却隐藏着奴隶贸易，毒品交易等等不可告人的秘密。

Hollywood 位于大地图北侧，穿过一道辐射墙到达。从 Hollywood 东北处的出口进入 Los Feliz，然后继续向北，有铁门挡住了道路，与门边的传教士对话，他会帮玩家打开门。开始前往 Bastion of Faith 的朝圣之旅。



●支线任务：Mary

一个人妖向你求助，帮她赶走扰乱葬礼的怪物，进到墓地杀死怪物完成任务。之后去妓院见到 Mary 能得到奖励。

●支线任务：Heidi

Heidi 希望你调查 Veronica 是否恋爱了。帮助 Veronica 完成奴隶交易相关的任务后她希望你帮她寻找她的爱人。向 Heidi 报告你得到的情报完成任务。之后她会交给玩家新的任务，打开要塞的大门。注意若想达成完美结局就不能将 Veronica 的消息告诉她。



●支线任务：Veronica

Vironica 请求你调查 Hollywood 的奴隶交易，前往地图东部的下水道，发现被关押的奴隶，在玩家试图解救时 Swifty 出现并攻击玩家，消灭他后拿到 Swifty 的下水道钥匙，用钥匙打开牢房的门，放出被抓住的人，然后打开进门后左手边的牢房，拿到箱子里的账簿。把账簿拿给 Veronica，她看过后再拿给 Heidi。完成后找到 Veronica，她希望你帮她寻找她的爱人。

●支线任务：Manny Wong

与赌场旁边的 Manny Wong 对话，两次选择 Yes，接到任务，去抓捕偷走筹码的人 con man。前往 Los Feliz，在 Laban’s Rest 找到 Chris，与他对话能得到筹码，但不是真的，真的筹码在酒馆内锁住的房间的一个箱子里，拿到后交给 Manny Wong 完成任务。

之后在 Manny Wong 所在位置东侧院子的西南角发现一个保险箱，打开后拿到 Manny Wong 被威胁的材料，交还给他后他答应支持 Veronica。

●支线任务：Johnny Maloney

在墓园里找到掘墓人 Johnny Maloney，他希望你杀死墓园里的怪物，向西走杀死怪物完成任务。

●支线任务：Flo

在 Schwag’s Diner 找到 Flo，和她对话后她会在墓园等你，去找她后她会告诉你一些情报。之后前往城市东边地下，杀死 Swifty（在 Veronica 支线中提到过），然后回到酒吧把在下水道中找到的账簿给 Flo 看，她想让你把参与了奴隶交易的 Schwag 杀掉，进入里边的屋子杀死 Schwag 后完成任务。

●支线任务：George Lin

在地图中部找到商人 George Lin，进到他的店里帮他清除巨蟑螂，进入他背后的门发现所有蟑螂都死了，只有一只狗，带狗离开后完成任务。之后向东走，有人会把狗要走。

●支线任务：Ma Brown

High Ground 东南地区的 Ma Brown 希望你帮她重开饭店，去她西边不远处找到 Officer Lam，与他对话以一年的免费餐点为代价让他签下了开店同意书（需要 Smart Ass 技能），向 Ma Brown 回报完成任务。

●支线任务：Rambeau

找到 Rambeau，请求他为 Veronica 投票，他会要求你帮他找出小偷。（答应帮助 Veronica 夺取 Hollywood 控制权后才能开始该任务）对话完后看到他的店员 Jason 离开了，从后门跟上去，发现 Jason 偷了枪并卖给合成人，上前杀死合成人，带 Jason 回去，但是 Jason 拒绝了，并和玩家战斗，杀死他后回去找到 Rambeau 告诉他 Jason 偷了枪完成任务。

Bastion of Faith

剧情梗概：堡垒中的人虽然有着同样的信仰，但其实他们也分成了三派，并且互相之间完全没有信任，每一派都想成为头领，将另外两派踩在脚下。

进入堡垒后先和右手边的 Maggie 对话，之后绕到屋后找到她，向她打听堡垒内的情况。

之后进入堡垒，从三派首领中选出一个加入将会影响接下来的任务。



●选择一：McDade

加入负责情报与审讯工作的 McDade，他会要求你找出 Mayweather 被腐化的证据。离开城堡打听，在左手边围墙的空隙中拿到 Simm 的眼球（需要开锁技能），然后去找 Fealty Mayweather，她看到亡夫的眼球并且知道是 Mayweather 下的手后，愿意把 Mayweather 的犯罪证据全部交给你。将犯罪证据交给 McDade 后进入剧情，Mayweather 被杀，剧情结束后从 Mayweather 尸体上拿到信号塔钥匙。

此时先不要着急，调查 McDade，然后再去调查他桌上的面具，一切都显示他就是 Veronica 要找的人，与他对话询问 Broken Man 的事，他承认了自己的身分，并让我们去找 Veronica。与 Veronica 对话，告诉她她爱人的身分并且他也深爱着她，之后 McDade 现身。他想让 Veronica 成为 Hollywood 的领导，之后两人才能在一起。之后完成 Rambeau、Manny Wong、George Lin、Flo 四人的支线任务拿到四张选票。

向 Veronica 回报，她会召集会议弹劾 Heidi，成为新的领导，而 Heidi 逃走了。到地下室 Veronica 房间隔壁 Heidi 的卧室里找到通往下水道的通道，在他的房间里还能拿到 Salt Lab Key Card，进入下水道后用门卡打开门进入制毒厂，杀死 Heidi 和与她勾结的合成人。之前在 Flo 的支线中已经解决了奴隶问题，所以此时去找 Veronica，她告诉你 McDade 在 Hollywood 东侧入口等你。找到 McDade 后得知 Jones 造反了，从 Hollywood 北侧街道上一堆碎石下（用炸弹炸开碎石）秘密通道进入要塞，大厅南侧杀死 Jones，路上顺路收拾掉武器商人拿到武器。然后来到大厅外，杀死守卫，在要塞东南角与忏悔者的首领对话放走他们。完成后去要塞大厅中见证和平协议的签订，Hollywood 终于迎来了和平。

●选择二：Mayweather



加入 Mayweather 后，他会要求你暗杀另外两派领袖并且伪造成对方派人暗杀所为。先去找 McDade，杀死他后，在他旁边的桌上摆上 Jones 手下的装备，然后去找 Jones，约他去屋顶（需要 Kiss Ass 技能），在屋顶杀死他后回到他本来在的位置，在旁边的桌上摆好 McDade 手下的装备。完成后去找 Mayweathere，没想到这家伙想要黑吃黑，对我们出手，杀死他后拿到钥匙。之后要一路杀上山顶才能使用无线电，非常麻烦。

●选择三：Jones

加入 Jones 的剧情和加入 McDade 的情况大致相同，只不过最后当上领袖的换成了 Jones 而已，而且没有后续的剧情。

拿到钥匙后，从北边锁住的门前往信号塔，注意不要离堡垒中的 Paladin 太近，可以避免一场战斗。在信号塔进行过通讯后，可以在信号塔东北一点的位置拿到 3 袋 Zeolite，旁边的保险柜里还能拿到 2 袋，这样就达到了任务要求，可以回去升级防护服了。



Seal Beach

前往 Seal Beach 前最好让 Rose 医生离开队伍，她在最终战中会加入敌方阵营。

进入地图后向西，发现了坠毁的直升机，进行调查可以获得经验值，之后再向西，有两个合成人正在争论，杀死他们中的任意一个后另一个会带你进入基地，建议杀死 Dweezle，之后跟随合成人进入，黑掉转角处的电脑然后用电脑操作把门关上，可以避免一场战斗。

进入地下设施后，随意选择一条路进入中间区域，期间要经历两场和生化人的战斗，注意在战斗区域中有很多补给品可以搜集。到达中间区域后向北走遇到 Dugan，然后是一场杂兵战，注意敌方有充能射击的大炮，被锁定的队友不要和其他人站在一条线上。

结束战斗后来到地面大战 Dugan，在来到地面前加满状态，否则可能被 Dugan 秒掉一人。战胜后搜刮一下四周的装备然后乘直升机回到 Ranger Citadel。然而敌人已经领先一步攻进了我们的基地，Vergas 将军决定要引爆基地内的核弹，彻底消灭这场机械瘟疫。

我们曾经在旅行中帮助过的人现在都聚集到了营地中来，与他们对话可以让他们协助我们，再在营

地中搜刮一番，回复生命后就开始最终战了。

第一场战斗要面对一只巨型机械战蝎（就是标题图的那只），先破甲然后全力输出吧，注意为Vergas将军提供治疗。第二战是一些合成人和机械杂兵，没什么难度，注意不要被充能武器打出太高伤害就好。两场战斗后进入之前的基地，和Vergas将军对话打开电梯门（如果他死了就打不开门了）。这里之前最好保留一条经验值，这样可以和Vergas将军对话升级补满生命。

最后一站要面对复活的Cochise，他指挥着机器人和玩家作战。注意掩护Vergas将军，如果他战死会影响奖杯的获取。

战斗结束后在中央电脑出触发和Vergas将军的对话，他命令你启动核弹。从地图东北角的出口来到上层的直升机品，然后前往之前可以使用粪便换取炸药的地方，打开门进入里边的房间，启动核弹后游戏通关，世界终于暂时被拯救了。

Wasteland Historian 文献地点一览

文献名称	地点	具体位置
History of the Ag Center 1	Ag Center	Matt的办公室里，位于Rose博士实验室对面（Highpool路线中位于研究所的大厅里）
History of the Ag Center 2	Ag Center	Skinner旁边的柜子里
History of the Ag Center 3	Ag Center	Ag Center 东区入口北边锁住的屋子里
History of the Ag Center 4	Ag Center	Ag Center东区入口东边的房间的书架内，需要打开植物进入
Lab Journal	Ag Center（路线限定）	Rose博士桌上
Garden Journal	Ag Center（路线限定）	西侧区域西北角，需要高Perception技能才能发现
The Ballad of Bobby & Rex	Highpool（路线限定）	Jess-Belle屋子的书架里
The Legend of the Red Ryder	Highpool（路线限定）	市长办公室的架子上
Memories of My Time in the Rangers 1	Ranger Citadel	Vergas将军房间内的书架上
Memories of My Time in the Rangers 2	Ranger Citadel	同上
Memories of My Time in the Rangers 3	Ranger Citadel	博物馆中的书架上
Intelligence Report 1	Ranger Citadel	制图师旁边的书架上
Intelligence Report 2	Ranger Citadel	博物馆中的书架上
The History of the Desert Rangers 1	Ranger Citadel	博物馆中的书架上
The History of the Desert Rangers 2	Ranger Citadel	博物馆中的书架上
The History of the Desert Rangers 3	Ranger Citadel	制图师旁边的书架上
The History of the Desert Rangers 4	Ranger Citadel	交给医生足够数量的止痛药
The History of the Desert Rangers 5	Ranger Citadel	博物馆中的书架上
The History of the Desert Rangers 6	Ranger Citadel	制图师旁边的书架上
Farmer’s Diary 1	The Prison	地图入口左手边靠着山壁的尸体上
Farmer’s Diary 2	The Prison	交给玩家找猪任务的Brown一家东南不远的箱子里
Farmer’s Diary 3	The Prison	地图西边躺在床上的女人身边的柜子里
Farmer’s Diary 4	The Prison	RSM农场的箱子里
Farmer’s Diary 5	The Prison	RSM内部基地（破坏两个炮台才能进入的区域）东南角的一个保险箱内
Anger Management for Angry Managers	The Prison	RSM基地中部的一个敌人身上
The Story of John Henry 1	Rail Nomads Camp	Kekkahbah房间内的书架上
The Story of John Henry 2	Rail Nomads Camp	地图西南的一个屋子里
Engineer’s Note	Rail Nomads Camp	同上
The Story of John Henry 3	Rail Nomads Camp	Casey James房间内的书架上
Your Friend the Great Glow	Canyon of Titan	在一座被蜜獾袭击的营地的箱子里
The Servants of Titan 1、2、3	Temple of Titan	Mad Monk基地（地上）南边的书架上
The Flame Deluge Canticle	Temple of Titan	把炸弹送给Mad Monk后在裂谷边缘的面包机里/交给DBM或拆除后在出口附近面包机里
Double Six Tragedy Report	Silo 7	高Perception情况下在地图西边能够发现一处洞穴，在洞穴里找到
Blood-stained Journal	Danonta	地图西边通向北边飞机墓场的道路上的一具尸体上
The History of the Davis-Monthan Air Force Base	Damonta	地图西南一家巨大飞机残骸西南的尸体上
KPOW playlist for Monday July 21st	Damonta	信号塔旁边屋子里
A Brief History of the Watt Towers	Rodia	市长办公室的书架上
Blood-stained Journal(Donald)	Mysterious Shrine	Los Angeles西南的神殿的一具尸体身上
Stolls; Journal	Los Angeles大地图	在Angel Oracle附近发生遭遇战（无法逃跑），杀死敌人后从尸体上得到
Note from Malachi	Angel Oracle	下水道中，桌子上有个机器人的位置，地上的尸体身上捡到
Welcome to Hollywood!	Hollywood	进入Hollywood后向前走第一个十字路口地上
The Griffith Observatory: A History	Los Feliz	酒吧的书架上
The Story of Samson 1	Griffith Park/The Bastion	Mayweather附近的书架上
The Story of Samson 2、3、4	Griffith Park/The Bastion	Jones附近的3个书架上
Your Golden Future	Seal Beach	入口东边一堆建筑材料旁边

奖杯/成就列表

杯种	点数	名称	解锁条件
白金	–	King of the Wasteland	收集所有奖杯
铜	15	Persona Non Grata	让Delta小队追捕你
铜	15	A Night To Remember	染上性病
铜	15	What Does This Button Do?	在前往洛杉矶前，引爆Ranger Citadel中的核弹
银	25	They Walk Among Us	使一名队员转化成孢子人
银	40	Peace On The Rails	使Atchison人和Topekan人达成和解
铜	15	Wasteland Justice	看到Angela杀死Samuel Haas
铜	15	Tasty!	喂食Night Terror20块糖
铜	15	Embrace the Glow	将核弹交给Mad Monks
铜	15	Fight Fire With Fire	将核弹交给DBM
铜	15	Red Wire, Blue Wire	拆除核弹
铜	15	Fateful Reunion	当Ralphy在队伍中时遇到Ralphy的父亲
银	25	A Gentle Heart	从Tinker手中救出Binh
银	25	Under Old Management	让Rodia的市长重新掌权
银	25	Hell Bent For Leather	帮助市长的儿子成为Rodia的新市长
铜	25	Self Actualized	让Robbinson控制Angel Oracle
铜	25	How Rude	帮助Manners破坏Tori Robbinson的计划
铜	25	Civilized	让Mannerites不再吃人肉
铜	25	Divine Retribution	帮助Jones掌管Hollywood
铜	25	Religious Persecution	杀死所有God’s Militia的领袖
金	50	Sinners And Saints	使Hollywood和Bastion达成和平
铜	15	Too Much Time On Yer Hands	在Redondo海滩上挖开所有的洞
铜	25	I Am Legend	完成Matthias的任务，杀死洛杉矶的所有人
铜	15	Blast From Past	学会近战射击
铜	5	Pop Idol	找到Fin的海报
铜	15	Ezekiel 18：20	阻止God’s Militia的处决
银	15	Cat Burglar	从Kekkahbah处偷取Golden Spike而不被发现
铜	15	Not Monkeying Around	完成游戏，并让一名角色穿着gorilla套装
铜	15	Know Your Roots	找到一张Wasteland 1光碟
铜	15	Sinister Legacy	使用在Finster头上找到的密码进入Darwin村的地下室
铜	15	Sweet，Sweet Squeezins	Scotchmo从玩家处偷取5瓶Snake Squeezins
铜	15	Scavenger	找到所有世界地图上的隐藏地点
铜	15	Call Of The Wild	使用Animal Whisperer技能吸引20只动物
铜	15	Locked And Loaded	安装20个武器模组
铜	15	Moo，I Say	推倒5只牛
铜	15	Goat Herder	让3只羊同时跟随你
铜	20	Son Of A Motherless Goat	让3名Rangers穿上Amigo帽子夹克和裤子
铜	15	Better Left Buried	找到埋藏的E.T.游戏
银	15	Relics Of A Bygone Age	找到游戏中所有隐藏的神殿
金	25	Skin’O Yer Teeth	在一次战斗中只有一名角色活下来并取胜
铜	15	Oops	不慎杀死一名队友
金	40	Wasteland Historian	阅读游戏中所有文献
铜	15	Elbow Grease	使用Mechanical Repair技能修理10个锁或保险箱
银	15	Pushed The Button	愚蠢地按下了好莱坞下水道里的按钮
银	75	Back Where It All Began	回到Arizona
铜	75	A General And A Gentleman	让Vergas将军启动核弹
铜	15	West of Eden	前往洛杉矶

幻影異聞録#FE シャープエフイー

文 哪尼 美编 NINA

幻影异闻录#FE	Nintendo	角色扮演
Wii U 幻影异闻录#FE		日版
2015年12月26日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为7263日元		

一周目通关时间约为35小时。

攻略透解 GUIDE THROUGH

基本操作

日常流程

按键	功能
左摇杆	角色移动
十字键	选择项目
A键	确定/选取
B键	取消
X键	对话快进/跳过剧情/打开大地图
Y键	打开系统菜单/自动对话

迷宫探索

按键	功能
左摇杆	角色移动
十字键	视角调整
A键	调查
B键	取消
X键	快速挥剑
Y键	打开系统菜单

战斗中

按键	功能
十字键	切换选项/指令
A键	确认
B键	取消/跳过战斗演出
X键	自动战斗

GamePad触屏

由于Wii U特殊的GamePad手柄，游戏中很多信息的显示和操作都会通过手柄的触屏来进行显示和操作。

■日常流程

有关主线剧情（MAIN STORY）、支线任务（SIDE STORY）的流程信息，各角色的交流内容（USER）以及各场景的地图分布（MAP）均在下屏显示，玩家可通过触摸底部四个标签按钮进行切换。

当提示需要进行重要TOPIC的接收和发送时，必须在GamePad屏幕上通过触屏的方式来完成。

■迷宫探索

探索过的迷宫地图及各种标识提示都会显示在触摸屏上，玩家可以拖动屏幕进行查看，点击右侧中央的按钮则会自动定位到玩家的当前位置。

■战斗中

敌我双方的详细信息均会显示在触摸平上，点击对应角色的头像可以进行切换和查看。

难度选择

游戏初始分为简单（イ－ジ－）、普通（ノ－マル）和困难（ハ－ド）三种难度，另外还有两个隐藏难度：友好（フレンドリ－）和疯狂（ルナティック）。除了疯狂难度外，其他四个难度都可以在游戏开始后，前往系统菜单中在任意时刻进行调整。

难度	特点	开启条件
友好	对敌伤害150%，受到伤害为50%，报酬高、武器熟练度、舞台等级上升速度快。重要战斗前会显示推荐等级。	简单难度下Game Over一次后，系统会提示开启，之后可到菜单中切换。
简单	对敌伤害125%，受到伤害为80%，报酬高、武器熟练度、舞台等级上升速度快。重要战斗前会显示推荐等级。	初始可选
普通	无加成	初始可选
困难	对敌伤害80%，受到伤害为120%，遇敌后先手率降低、逃跑成功率上升。	初始可选
疯狂	对敌伤害50%，受到伤害为150%，遇敌后先手率降低、逃跑成功率上升。中途不可变更难易度	任意难度通关后可选

游戏菜单



在游戏中按Y键即可打开菜单，进行存档在内的各项操作，因此本作可以在战斗以外的任何时刻随时进行存档和读档、非常方便。菜单中各个项目作用如下：



Skills

查看所有角色习得的技能，可以在战斗外使用的技能会优先被排在前列，最常用的就是回血技能。而像是翼的固有技能“トラポ－ト”（直接返回事务所），或是雾亚的固有技能“ライトマ”（显示迷宫中的陷阱）等，都非常实用。

Goods

查看或使用当前所拥有的道具。

Coordinate

查看并更换角色的装备，包括武器、饰品和服装。

Artists

查看各个角色的详细信息，把包括能力值、舞台等级、技能习得情况等，不能参战的重要角色也包含在内。

Casting

编队，调整出战角色和待机角色。

Analysis

查看已经遇到的所有幻影的具体情报，包括外形、弱点、属性等。

System

进行读档和存单（可随时进行），以及调整各项系统设定。

常用设施介绍

フォルトナ事务所



主角所在的演艺事务所，相当于大本营一样的存在，有各种设备供玩家使用。

1. 入口处右侧桌上的笔记本电脑：查看各角色支线任务的完成情况

2. 沙发旁的自动贩卖机：购买各种饮品让角色完全恢复，不同饮品会带来额外的加成效果。

3. 社长办公桌旁的陈列架：查看在游戏中取得的各项数据和纪录

4. 最里侧的蓝色门：进入繁花宫殿，进行各项合成操作。

另外，书架、CD架等地方可以不定时调查一下，可以获得一些特殊的贵重品。

繁花宫殿（Bloom Palace）

从事务所可以来到繁花宫殿，在这里与名为Tiki的少女对话，就可以进行武器、固有技能的合成，以及幻影的转职。

1. カルネ－ジ·ユニティ：用于合成每个幻影的武器，具体参考后文中角色成长的武器部分。

2. レディアント·ユニティ：用于合成每名角色的固有技能，具体参考后文中技能系统的固有技能部分。

3. クラスチェンジ：进行每个幻影的转职，具体参考后文中角色成长的转职部分。



●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

幻影异闻录#FE

涩谷

在涩谷，常用的设施一般为两处。

1. 乌头目艺能塾（Lesson studio）：主人公和伙伴们进行艺能训练的地方，一般用于推进主线流程，在衔接章节中进入这里，便可以进行下一章的故事。

2. 便利店：游戏中惟一可以购买物品的地方，分为普通店员和带面具的特殊店员，与后者对话可以购买到物反镜、魔反镜等更加实用的战斗道具。

战斗系统

画面元素



①选项轮盘

屏幕正下方以轮盘的形式显示各个操作选项，通过十字键左右进行切换，各选项作用如下：

选项	作用
ATTACK	普通攻击
SKILL	选择使用普通技能或SP技能
GOODS	打开道具菜单
GUIDE	防御
TACTICS	战术指导，设定好后按X键进行自动战斗时，可以让角色按照设定好的战术倾向行动
ESCAPE	脱离战斗，有一定失败几率
CHANGE	切换场上战斗人员（主角不可用）

②行动顺序轴

以头像的方式显示敌我双方的行动顺序，当前攻击的角色会处于行动轴最左端。玩家可以以此来思考后续的发展，判断敌人是否会对我方造成致命威胁，最终决定每名角色的行动方案，对于战术判断有着非常重要的作用。

另外在选择攻击对象时，行动顺序轴上还会以箭头的形式指示出该名敌人在行动轴上的位置，这样即便场上有相同敌人时也可以准确判断位置，玩家可以考虑优先解决掉位置靠前的敌人，从而为己方角色创造更多行动机会。

行动轴的左侧显示的是当前进行的回合数，在一些要求“x 回合内取胜”的战斗中请留意这里的数字变化。

③队伍情报

显示当前参战的三名角色的基本状态，包括等级、HP/EP 使用情况、以及是否带有正面或负面的效果加成等。更具体的角色情报可在 GamePad 触摸屏上进行查看。

④SP技能槽

发动 SP 技能所需的技能槽，共有 3 条。在战斗中会自动累积。

回合制战斗

游戏采用回合制的战斗方式，我方最多可有三名角色上场，其余角色待机。除了主角以外的另外两名角色，可以在战斗中根据情况更换为其他待机角色上场，更换角色的操作不会占用行动回合，依然可以进行攻击、防御等操作。

在战斗中按 X 键为自动战斗，默认情况下每名角色都会以普通攻击（ATTACK）轮流攻击敌人。

攻击属性

攻击属性共 10 种，分别为：剑、枪、斧、弓、火、冰、雷、冲击、灵性和肉体。其中剑、枪、斧、弓为最基本的纯物理属性，后 6 种则既可以是纯魔法，也可以是在物理属性的攻击中附加。

敌我双方对于这 10 种属性都有各自不同的耐性或是弱点，我方角色除了一些固有耐性或弱点外，还可以通过装备武器或是习得技能后进行相应的补正。而敌对幻影的弱点和耐性一般是固定的（少数特殊敌人会在战斗中变更），玩家甚至可以通过其职业特点进行判断，比如天马骑士类的幻影弱点一般是弓和冲击，而斧属性的幻影一般弱点是剑，至于确切的情报则需要在战斗中逐渐摸索。



已经确定的弱点及耐性情报，之后在战斗中选择敌人时便可以查看，并且当玩家在选择技能时，若是该技能属性正好针对某个敌人的弱点，那么该名敌人的身上就会显示绿色叹号，方便玩家进行选择。

连携攻击（Session）

针对敌人的弱点使用对应的属性攻击可以让敌人进入 Weak 状态，从而让其他角色形成连携攻击。初始时只有场上的其他两名角色可以参与到连携中，而随着角色的增加并提升其舞台等级后，通过习得特殊的固有技能，能够让待机状态的角色也参与到连携中。

而比较特别的是本作的“群体攻击”，即便是使用群体攻击的技能，也依然要选择其中一个敌人作为连携攻击的目标，因此如果所使用的技能只针对某个敌人的话请将聚光灯选择到那名敌人身上，否则就算造成 Weak 状态也无法引发连携攻击。



另外，连携攻击并不是百分百命中的，同样受敌我双方闪避和命中率的影响，若是中途某个角色的攻击 miss 了，那么连携攻击便会终止。

连携攻击的途中敌人 HP 降为 0 后，会自动切换到同场其他敌人进行输出，若无其他敌人则进入 OverKill 模式，仍然对该角色进行攻击直到连携结束，每一次连携都将获得额外的奖励。

■注意

连携攻击并不仅仅是玩家一方可用，敌对幻影同样也会拥有连携攻击。因此尽量不要让被敌人攻击属性克制的角色上场，否则便会自食苦果。如果实在无法避免的话，那么可以优先解决掉这样的敌人。

负面状态

本作同样有各种负面状态，除了最基础的降低攻击、防御、命中等，还有睡眠、混乱、魅了、封印、炎上等等，会对正常的战斗产生非常不利的影响。除了可以通过技能或道具来消除负面状态外，还可以通过习得对应的被动技能，来提高对负面属性的耐性。

技能系统



本作的技能系统一共分为 5 种，下面为大家一一详解。

Command Skill（指令技能）

最基本的技能，消耗相应的 EP 即可发动。除了初始技能外，Command Skill 全部都是通过武器来习得，不同的武器都带有各自的技能，装备武器并随着熟练度的增长就可以学会对应的技能，当习得该武器的全部技能后会显示为 Master，此时可以去繁花宫殿中合成新的武器并继续学习新的技能。

到了游戏中期，熟练度为 Master 的武器亦可以继续合成强化，若继续装备这款武器依然可以习得已有的技能，同样的技能再次习得后会在技能名后以 +n 表示，此时该技能的威力上升，或是所需要的 EP 消耗量降低。不同的技能有不同的强化上限，并不能无限叠加。

每名角色初始时可以习得 6 种 Command Skill，当舞台等级达到 13 后，则可以通过合成固有技能增加一个技能槽，也就是 7 种。当 Command Skill 的数量达到上限后，习得新的技能时必须覆盖原有的某个技能，或是直接按 X 键舍弃。玩家可以根据角色本身的特点，以及自己的培养思路进行取舍。

Session Skill（连携技能）

本作的关键系统，当第一个角色击中敌人的弱点造成“Weak”后，如果队伍中其他角色具备对应该技能属性的 Session Skill，就能够引发连携攻击并持续形成高段连锁，给予敌人重创。由于 Session Skill 不消耗 EP，且连携攻击的每一下都可以获得额外的奖励，因此重要程度不亚于 Command Skill。

Session Skill 的名称一般为“A 追の ××”，其中“A”为前一名角色的技能属性，“××”则为该 Session Skill 的技能属性，并会继续按照这样的规则来形成连携，甚至于第一位攻击的角色使用某种带属性的攻击道具后，也可以引发连携。

和 Command Skill 一样，Session Skill 也是通过不同武器的熟练度来习得，相同的 Session Skill 也可以重复习得，并以 +n 的方式叠加，提升威力。每名角色最多可习得 6 种 Session Skill，超过后必须有所取舍。

Passive Skill（被动技能）

Passive Skill 即为被动技能，顾名思义无法主动使用，一般是为角色提供各种能力上的加成。比如强化各种能力的点数值、增加某种属性攻击的威力或是赋予角色某种属性的耐性等等，一般有两种思路：尽可能消除角色的弱点属性、或是强化角色所擅长的攻击类型。

Passive Skill 同样通过武器来习得，部分 Passive Skill 可以重复习得并以 +n 的形式叠加。每名角色初始时可以习得 6 种 Passive Skill，当舞台等级达到 16 后，则可以通过合成固有技能增加一个技能槽，也就是 7 种。

Extra Skill（特殊技能）

Extra Skill 包含“スペシャルパフォ－マンス（特殊表演力）”、“アドリブパフォ－マンス（即兴表演力）”和“デュオア－ツ（双人演出）”三种。基本上都是在主线剧情或是完成支线任务后获得，属于非常强力的特殊技能，三种 Extra Skill 之间有所差异，具体如下：

特殊表演力

特殊表演力的 Extra Skill 即为 SP 技能，需要消耗对应的 SP 槽才能发动，除了非常强力以外，大多数 SP 技能还可以无视敌人的弱点属性，直接造成 Weak 状态，从而引发连携攻击。

即兴表演力

即兴表演力的 Extra Skill 则为随机发动，习得后在战斗中使用 Command Skill 时，有一定的几率会变更为对应属性的即兴表演力，不仅有大魄力的过场演出，伤害和攻击范围也大幅提升，同样可以无视弱点属性引发连携攻击。

双人演出

双人演出的 Extra Skill 会在连携攻击时随机出现，画面的左右下方两侧会显示可以发动的双人演出种类，按下 L 键或 R 键即可选择其一。当正在进行的连携攻击全部结束后，便会接上双人演出的攻击，不仅场面华丽，之后会无视敌方的弱点属性，继续衔接上新的一套连携攻击，非常过瘾。





游戏中一共有 8 种双人演出技能，具体效果及取得条件如下：

技能名	发动角色	攻击属性	技能效果	习得条件
フォーリンスター	苍井树・织部つばさ	物理・枪	单体大伤害、己方全角色复活	翼支线3完成后，且满足特殊条件*
ドリームキャッチャー	织部つばさ・弓弦エレオノーラ	魔法・万能	单体大伤害+魅了状态、己方全角色HP大回复	バリィ支线2完成后
Give me!!	织部つばさ・黑乃雾亚	魔法・冲击	单体大伤害、己方全角色HP全回复	雾亚支线3完成后
ラストランペイジ	赤城斗马・剑弥代	物理・剑	单体特大伤害	斗马支线3、弥代支线3完成後与舞子对话
クレイジーサーカス	赤城斗马・织部つばさ・	物理・火炎	单体大伤害+毒状态	斗马支线3、弓弦支线3完成後与舞子对话
ジ・エキシビジョン	黑乃雾亚・剑弥代	魔法・火炎	全体大伤害、选择追加伤害	剑弥代入队后与舞子对话
放课後ばっくあれー	源まもり・バリィ	物理・斧	单体大伤害、全角色HP和异常状态回复	バリィ支线2完成后
ラブ・フォー・ユー	源まもり・チキ	魔法・冰结	全体大伤害、SP槽上涨1/2	真守支线2、Tiki支线2完成后与舞子对话

需要注意的是，第一个双人演出的技能“フォ－リンスタ－”除了要完成翼的支线 3 外，还必须符合特殊条件，就是好感度点数要达到 30 点，除了完成翼的支线会给予点数外，主线剧情中一些对话的选择也会影响到点数取得，可以取得点数的对话和选项如下：

主线剧情

对话	选项	获得点数
序章与翼的对话中	うん、すごい。	1
	…『きりあ』?	0
序章与舞子的对话中	分かりました	1
	そう言われても…。	0
第1章与翼的对话中	今後の芸能活動のこと?	0
	もしかして…アヤハさんのこと?	1
第1章与雾亚的对话中	うまかつたと思います。	1
	自分のことだけで手いっぱいで…。	0
第1章与雾亚的对话中	これは?	1
	デートの诱い?	0
第1章与舞子的对话中	お愿いします。	0
	お断りします。	1
第2章与斗马的对话中	分かつた。	1
	ちょっと面倒かも。	0
第2章与弥代的对话中	言いすぎじゃないですか?	0
	游びじゃない。	1
第2章与翼的对话中	见てみたかつたな…。	1
	それでも嫌なヤツだ。	0
第2章与翼的对话中	どんな仕事?	0
	紧张してる?	1
第2章与翼的对话中	じゃあ、付き人としてついてくよ。	0
	どんな水着でも似合うと思う。	1
第2章与翼的对话中	ツバサらしかつた。	1
	アダルト分が足りないと思う。	0
第4章与翼的对话中	今は役になりきるんだ!	0
	落ち着くんだ、ツバサ!	2
第5章与翼的对话中	そうだよ。	2
	ツバサが出てること、忘れてた。	0
	なんで水着姿じゃないんだ?	0
第5章，こ、このままじゃ世界が…!	落ち着くんだ!	2
	ブルームパレスに戻ろう。	0
第5章，こ、このままじゃ世界が…!	まだ终わりじゃありません。	7
	そうですね…。	0

支线剧情

翼的支线任务	选项	获得点数
支线1与翼对话	そうだね。	0
	握手…俺ともしてほしいな。	1
支线2与翼对话	心配してないよ。	1
	小悪魔っていうか…子犬?	0
支线3，大々的に告知もする予定よ!	ついにですか。	0
	やったな、ツバサ。	1
支线3，お前なんかに败れるもんかあっ!	俺はツバサを信じてる!	1
	それでもやるんだ!	0
	ツバサが新しい传说になれ!	1
支线3与翼对话	ツバサの実力だよ。	0
	こちらこそ、ありがとう。	1
支线1完成后		3
支线2完成后		5
支线3完成后		7

Radiand Skill（固有技能）

每名角色的固有技能，习得后可带来特有的效果，包括了提供特殊加成的被动效果：比如提升 HP/EP 上限、受到致死伤害时 HP 变为 1、加快武器熟练度获得速度等；以及以下可以在迷宫中（战斗外）使用的主动技能，比如瞬间返回事务所、提示迷宫陷阱、增加 / 减少遇敌等等，可以为玩家带来非常大的帮助。

Radiand Skill 的习得方式，是在得到了相应的“表演力”和所需的素材后，到繁花宫殿中找 Tiki 进行合成，技能槽的数量没有限制。



迷宫相关

本作的迷宫名为“イドラスフィア”，从地图中各个地点开启的光之门中可以进入，每个迷宫的构造都是固定的，并非随机生成。

幻影种类

迷宫中采用可见式遇敌，但敌对幻影并不是一直存在，出现之后过一段时间便会自动消失。关于幻影的出现情况玩家可以根据音效进行判断，主人公的幻影也会以语音的方式来提醒玩家，并在画面右上角显示出不同的颜色。周围无幻影的安全状况为绿色，附近有幻影但尚有一段距离时为黄色，离幻影很近或是被追赶时则显示为红色。玩家还可以通过不同角色的固有技能，来提高或降低幻影的出现几率。

需要注意的是，迷宫幻影的基本种类分为三种，具体如下：

红色斗篷

最常见的普通幻影，可以挥剑击退，使其变为倒地状态，此时可以绕过避免战斗。若是先击退再触发则有一定几率进入先制状态，在战斗开始后获得更多的行动回合。

黑色斗篷

小几率出现的强力幻影，等级和实力都远超同迷宫中的其他幻影，非常难缠的对手。和红色斗篷的幻影不同，玩家无法挥剑击退，一旦被其发现后便会穷追不舍。可以通过切换区域，或是主动触发普通幻影进入战斗来回避。

金色斗篷

稀有度极高的幻影，只会有迷宫中几个特定位置才有很小的概率会出现，打败它可以获得珍稀的素材，用于合成特殊武器等等。金色斗篷的幻影被发现后会立刻逃走，请务必抓准机会追上去，否则一段路程过后就会消失。

宝箱

迷宫中的宝箱分为两个种类，金色宝箱可以任意取得其中的物品，而红色宝箱则需要钥匙才可以开启，一般会有更好的奖励。

角色成长

基本属性

游戏中每个角色都有力、魔力、技、速度、守备、魔防和幸运 7 个种类的属性，升级时会随机分配进行提升，也可以通过道具、技能和转职等进一步加成。另外由于本作采用了随时存档的设定，你若是不嫌麻烦可以通过 SL 大法来“强行”提升某个属性。

舞台等级

包括主角在内的 7 名可战斗角色，除了最基本的人物等级外，还有舞台等级（Stage Rank），最高为 20 级。每提升一次便可获得该角色新的“表演力”，并用于合成新的武器或是固有技能。另外也和角色的支线任务相关。

舞台等级并不会像角色等级那样有明确的经验值槽来提示升级情况，只要在战斗中多使用连携攻击、为队友进行回复等操作就可以自动累积。



武器相关

在前文的“技能系统”部分中有提到，大部分在战斗中所使用的技能都是需要通过武器熟练度来习得。随着剧情推进和幻影转职，繁花宫殿中会解锁越来越多的的新武器，消耗相应的素材后便可合成。

在合成列表中按下 Y 键，可以查看各个所需素材的具体情报，包括稀有度、可入手的场所以及持有这一素材的幻影，非常方便。另外按下 X 键则可以查看武器所带有的技能，此时再按下 Y 键则可以查看技能的详细介绍。

一把武器的熟练度达到上限后即表示已经取得了所有的技能，并显示为 Master，此时可以继续合成强化该武器，不仅能够再次习得对应的技能，该武器的各项基本素质也会随之提升，并在名字后面以 +n 的方式表示。另外在强化时还有一定几率触发特殊强化效果，Tiki 会提示玩家是否追加一定数量的某种素材让武器获得额外加成。



转职相关

主线流程第三章结束后，便会开启幻影的转职系统，前往繁花宫殿中找 Tiki 对话，并选择“クラスチェンジ”后即可进行。每个角色的幻影都有 2 种上级职业可供选择，在倾向性上有些许差异。转职后幻影的外形会发生变化，并解锁新的武器种类，对应角色的各项属性值上升，当前等级保留，不会有任何损失。

转职需要关键道具：マスタ－プルフ。转成高级职业后无法再回到低级职业，但可以再次使用マスタ－プルフ转到另一个高级职业，同时保留已经解锁的武器。由于一共有 7 名可用角色，因此想要解锁全员的全部武器，便需转职 14 次，需要 14 枚マスタ－プルフ，下面给出部分マスタ－プルフ的取得方式：

主线剧情战斗中获得

主线剧情第三章	打败BOSS咒缚のドーガ后
主线剧情第四章	打败BOSS犯人役ミラージュ后
主线剧情第四章	打败BOSSエクセライ后
主线剧情第三章	打败BOSSガーネフ后

迷宫中宝箱取得

* 注：大部分需要在第 5 章获得破坏封印的技能后才能取得

迷宫	地点
幻想106	先到3F，将蓝色橱窗调整为“右”，破坏封印墙，将红色橱窗调整为“左”，再回去将蓝色女仆调整为“中”，前往2F后从红色女仆装来到目的地。
幻想106	先到B3F，将蓝色橱窗调整为“右”，将红色橱窗调整为“左”，通过蓝色女仆装再通过红色女仆装后取得。
幻想だいたま	下层第二个封印墙壁后，三个宝箱中最左边那个，需要钥匙。
幻想大东テレビ	番组セットB 1F，停止光之流后，通往上层的楼梯边上的房间中。
幻想涩谷	一丁目破坏封印墙后。
幻想ダイバースタジオ	里通路的迷宫中，破坏封印墙壁后进入隐藏通道可找到，需要钥匙。
幻想ダイバースタジオ	液晶パネル下层的宝箱中，需要从“最终话”的4号入口进去，才能取得。
幻想ドルーア	高度54m的迷宫中

支线剧情中取得

完成翼支线 3：风はツバサ色
完成斗马支线 3：英雄<トウマ>觉醒
完成弥代支线 3：死亡演技
完成 Tiki 支线 3：涩谷の中心でチキを叫ぶ

支线任务

所有已出现的支线任务都会在 GamePad 的地图选项（MAP）中，以黄色的“SIDE”标志表示可触发的位置，而点击 GamePad 上的 SIDE STORY 选项可以查看进行中、已完成的支线任务。若是点击 USER 选项，有支线任务可供触发的的角色还会给你发送地图位置，点击图标后就会自





动定位到触发地点，非常方便。

支线任务一旦出现后就不会消失，并且没有时间限制，玩家可以任意挑选喜欢的时间点完成。完成支线任务不仅会给予玩家经验值奖励，对应的角色还会觉醒新的表现力，获得特殊的即兴表演技能等等，完成全支线任务还关系到真结局的达成。而全支线任务的出现条件及流程攻略，可参阅后文的“支线任务部分”

委托任务

在城市各处以及迷宫中，可以遇到一些头顶带有黄色叹号Request的角色或幻影，与他们对话后便可以接受任务，此时叹号变为绿色，当玩家完成任务后则会变为紫色叹号，这个时候就可以再次与其对话，完成委托并获得报酬。

基本上所有委托任务的接受及完成时间都没有限制，少数委托还可以反复进行，由于篇幅的关系，全委托任务的具体攻略会放到下期的研究中心。

斗技场

主线流程第二章结束后，大地图会开启新的地点——原宿。此处的迷宫“幻想ウラハラ”便是斗技场。

斗技场战斗共有四个级别：初级、中级、上级、传说级，需要花费不同的金钱才能进行挑战，另外还有每天参加一次的免费挑战。每场挑战玩家将面对5波敌人，并且完成后最多可选择两次“安可表演”返场挑战，每次返场后可以让获得的报酬数量在前一次的基础上翻3倍。斗技场挑战中无法使用任何道具，无法更换队员，中途逃跑视为失败，无法获得奖励。

不同级别挑战的报酬为对应级别的AC点，累积一定的数量后就可以用于兑换该级别的各种奖品。当AC点达到99后会自动清零，可兑换的礼品列表也会刷新。

同样由于篇幅的关系，斗技场相关的具体内容也会在研究中心呈现。



主线流程

序章 リインカーネーション

地点：だいたま展望台

接到斗马发来的重要TOPIC，在GamePad上阅读后，得知对方会稍晚才到。于是先绕到大屏幕前，与女主角织部翼对话。之后继续往左进入会场内部，场内在进行新世代的偶像选拔。途中主持人话锋一转，开始说起了翼的姐姐在多年前的失踪事件，并露出狂妄的本性，将所有人都抓入异世界中，唯独男主人公除外。

剧情过后朝着舞台方向绿色叹号标志处前进，按A键调查后选择“手を伸ばしてみる”进入异世界的迷宫“幻想だいたま”中。

迷宫：幻想だいたま

■幻想上层

阅读斗马发来的重要TOPIC，之后随着神秘小女孩的指引前进，沿着惟一的路线来到幻想下层。

■幻想下层

触发被幻影追赶的剧情，见到翼之后，两人心中觉醒的力量解放了幻影，并与他们并肩作战，一同打败围攻的敌对幻影们。这场战基本就是练手，没有任何难度。敌人的弱点是剑、枪和雷，完全就是直接撞在了枪口上。

胜利后会解锁地图，点击GamePad右下角的MAP选项即可查看，之后观察地图。从地图上方的门出去，并通过升降机回到上层。

■幻想上层

回到上层后阅读斗马的重要TOPIC，接着触发强制战斗。敌人配置为两个“黒の魔导士”，弱点为枪、火炎、灵性和肉体，敌人的伤害输出较高，注意回复HP即可。之后斗马入队。

接着朝红色圆顶房的位置前进，在目的地左侧有回复点，进入房间后开始BOSS战。

BOSS战：五十院辉

推荐等级：Lv.4

敌人情报

BOSS：Lv6五十院辉

攻击属性	耐性	弱点
剑	斧、冰	枪、火炎、灵性、肉体

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv4キャスパー×2	魔法	火、冰、冲击

战斗要点

当BOSS血量下降到一定程度后会隐去本体，召唤出3个弱雷的小怪“ブロブ”，其中一个是BOSS本体。要分辨不难，只要观察哪个帽子中不断有黑影冒出即可，集中火力将其打败BOSS便会再次现身。



迷宫：幻想だいたま

■幻想上层

完成BOSS战后继续找斗马对话，之后出门返回迷宫入口处，在被众多幻影包围之际，南条……呃不，黑乃雾亚突然出现，帮主角一行人击退了暗影，三人回到现实世界中，并统统被拉入演艺圈中，序章剧情结束。

第1章 スタア诞生

地点：フォルトナ事务所

フォルトナ事务所即为大本营，玩家可以先调查一下其中的设施，目前开放的功能比较有限，其中自动贩卖中出售各种饮品，购入后可自动回复全员 HP 及所有状态。

之后进入有叹号提示的蓝色门房间中，来到“繁花宫殿（ブルームパレス）”，与名为 Tiki 的小女孩对话触发剧情，此后与角色 / 幻影成长相关的功能均在此完成。使用“カルネージ・ユニティ”合成新的武器，并与幻影们对话后，返回事务所与社长舞子进行对话，对于对方提出的“演艺能力越高的人则作为幻影御主也就越强”这种一本正经胡说八道的论调深信不疑，顺利地被忽悠进艺能圈这个水深火热的大坑中，并准备开始进行艺人训练。

从事务所左侧的门外出，并读完翼发来的重要 TOPIC。大地图上会清楚地标示出各个可以前往的地点，有黄色标记的便是主角目前的所在地，选择“涉谷”并确认即可。

地点：涉谷

按照 GamePad 上的地图提示，前往位于中央的乌头目艺能塾（Lesson studio），完成课程后触发剧情，并得到了黑乃雾亚演唱会的门票。

查看下屏翼发来的重要 TOPIC 后，得到新的服装并可以更换。之后再次前往前往乌头目艺能塾，与在那里等待的翼对话，并一同前往观看雾亚的演唱会。之后翼觉醒了新的表演力（Performa）——“ウタゴエノツバサ”，并追截新服装。

演唱会后遭到大量幻影的袭击，敌人竟然是她？而雾亚此刻也展现出幻影御者的实力，为翼挡下了攻击。之后 106 大楼开启新的迷宫“幻想 106”，从大楼右侧的楼梯上去便可前往。（此时去繁花宫殿中与 Tiki 对话已经可以开始使用合成角色固有技能的“レディアント・ユニティ”）

迷宫：幻想106

■1F

从蓝色女仆装的袖口前往左侧地图，来到到摆着模特的蓝色橱窗右侧的门中调查，选择“右のスイッチ”，女仆装的姿势便会变为橱窗右侧模特的样子。之后便可以再次通过蓝色女仆装袖口来到 3F。

■3F

强制出现黑色的强力幻影，不仅等级和各项能力都比普通红色幻影高一个档次，并且无法挥剑击退，如果觉得实力不足的话还是通过切换场景等方式避免和其接触。

再次来到蓝色橱窗，调整为“中央のスイッチ”（调整为“右のスイッチ”并通过后可以发现一个宝箱），之后来到 2F。

■2F

用剑击碎亮起的墙壁后，来到红色女仆装处，通过后直走会触发战斗，推荐等级 Lv.7，记得先做好存档、回复等准备，如果觉得没有把握可以先在附近练练级。（在左侧道路的深处有两个复活药）。敌人为 Lv7 的黑铁の剑士 ×3，弱点是枪和雷，很好解决。

完成战斗后解救被困的制作人，后方有两个宝箱也别忘了。之后来到左侧红色橱窗，调整为“右のスイッチ”。在左侧袖口前出发剧情，接着便可以前往 3F。



■3F

往前走一些，右侧有一个传送点，点亮以后方便之后进行传送。进入右侧门中沿着螺旋阶梯向上来到 4F，可以开始本章的第一场 BOSS 战。

BOSS战　推荐等级：Lv.9

敌人情报

BOSS：Lv13 浊色のペガサスナイト		
攻击属性	耐性	弱点
枪	剑	斧、弓、火、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv10深海クラゲ×2	雷魔法	剑

战斗要点

难度不高的战斗，BOSS 会使用带毒的招式，可以提前准备一点解毒药。另外两个杂兵会放雷魔法，若是有弱雷的角色请小心，开场用先集中用剑属性攻击将它们解决吧。

迷宫：幻想106

■5F

打败 BOSS 后，从右侧楼梯来到 5F。这里有一些特殊的红色宝箱需要钥匙才能开启。通过紫色女仆装的袖口来到另一侧，将紫色橱窗调整为“中央のスイッチ”后，再次通过紫色女仆装的袖口前往 6F。

■6F

来到 6F 往前走一段，右侧有一个传送点。之后往左侧来到最深处，和蓝色的幽灵状幻影对话后，得知“那个女人”从上层走了，不过咱们暂时还没法上去。必须先从橙色女仆装的袖口处下到 5F。

■5F

往前走来到橙色橱窗，调整为“左のスイッチ”，接着从橙色女仆装袖口处返回，击碎彩色墙壁。

返回橙色橱窗处，调整为“中央のスイッチ”，之后从橙色女仆装袖口的右侧前往 6F。

■6F

回到 6F，击碎彩色墙壁后可以回到传送点，之后前往橙色橱窗处，调整为“右のスイッチ”，前方还有一堵彩色墙壁可以打通。接着来到另一侧的蓝色女仆装处，前往 5F。

■5F

再次绕到橙色女仆装处，便可前往最上层 7F。

■7F

左侧岔路有一个宝箱，往前方最深处的岔路前进，便可发现传送点，之后便是本章的最终 BOSS 战了，在这里可以先做好存档的准备。需要注意的是进行 BOSS 战前必须先在繁花宫殿中习得翼的固有技能——折れない翼，此前没学的话就先返回吧。万事俱备后便可前往大楼露台挑战 BOSS。

BOSS战：インバース　推荐等级：Lv.13

敌人情报

BOSS：Lv16 インバース		
攻击属性	耐性	弱点
枪	剑、火、肉体	弓、雷、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv12 浊色のペガサスナイト×2	枪	斧、弓、火、冲击、肉体

战斗要点

这场战斗对弱点为枪的主角比较不利，要格外小心。主角和翼专心对付 BOSS，杂兵则交给斗马用火属性攻击引发连携来解决，避免因为杂兵的攻击而让对方形成连携。两只杂兵都被打倒后还会增员，因此可以留下一只控场，之后依靠雷魔法和风魔法的配合解决 BOSS。

BOSS 战后，雾亚入队。第一章主线剧情结束，冰进入衔接章节“インターミッション”。





第1章 インターミッション（衔接章节）

地点：涉谷

阅读舞子发来的重要TOPIC，之后可以选择进行已经解锁的支线任务，或是到处闲逛，选择进入乌头目艺能塾后则衔接章节结束，开始第二章。

第2章 あの子に首ったけ

地点：涉谷

看完翼的出道演出后，正式进入第二章。

和斗马在便利店聊天，发现便利店里多了一个带着面具的可疑店员——“ヒーホーマートの怪しい店员”，此后可在此购买各种战斗相关的实用道具，其也会在流程中发布一些特殊任务。剧情过后树解锁新的服装“ダークアーガイル”，斗马解锁新的服装“アーバンワイルド”。

收到消息后前往乌头目艺能塾，去犒劳正在努力练习舞蹈的翼，并触发与关键角色剑弥代的剧情，主角从翼那里得到了一张剑弥代的演唱会门票。此后舞子发来讯息表示有重要的事情，于是返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

回到事务所后遇到另一名关键角色源真守，剧情对话过后在事务所找舞子对话，得知翼接到了泳装写真的工作邀约，并谈到了近期接连发生的模特失踪事件。

读完斗马发来的重要TOPIC后，动身前往“だいたま展望台”。

地点：だいたま展望台

通过大地图来到だいたま展望台，遇到此前解救的制作人旗中并触发剧情。之后读完舞子发来的重要TOPIC，返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

回到事务所触发剧情，与翼的谈话中得知似乎她的拍照工作不太顺利，两人则再次谈到模特失踪事件，并怀疑系幻影所为。此时源真守跑来报信，表示涉谷发生了异变，众人便立刻前往。

地点：涉谷

幻影袭击事件再次发生,就连舞子也被黑化的摄影师带入了迷宫中。在涉谷的セントラル街附近则生成了新的迷宫——幻想涉谷。

迷宫：幻想涉谷

注意事项

这个迷宫比较特别，各处都遍布着巨大的摄影机，若是不小心被摄影机的镜头照到则会被强制传送会该层迷宫的初始处，摄影机的照射范围为一条直线，但默认是隐藏的，肉眼无法观察，玩家只能根据镜头的方向做大概的判断。不过由于这个时候雾亚已经入队，她的固有技能“ライトマ”能够显示地图中的陷阱，让摄影机的光线具现化，因此在探索前先在Skill菜单中发动，很大程度上能够避免误触。

另外这个迷宫中的小怪开始会使用冲击系和冰系的魔法，以及毒魔法，队伍中若有弱点角色需要小心，并准备一些解毒药以备不时之需。

■一丁目

左侧有摄影机挡住去路，因此先从右侧上楼，来到一丁目3F。直走注意摄影机，下楼绕到一丁目2F。此后会有频繁的上楼和下楼，经过3F、2F、1F、2F后，最终来到二丁目2F。

■二丁目

来到二丁目2F（南侧）后，前方有传送点。之后由于往上的道路被封住了，所以从左侧跳下，来到二丁目1F。之后又是一段较长的上楼下楼的探索，从1F一直上到3F后，破坏彩色墙壁，之后下楼来到2F，并从断层处跳下1F，再次破坏彩色墙壁后，经过2F最终来到二丁目3F的三个分叉口处。三个分叉口中只有从最左侧跳下才是正确路线。（其它两个分叉口下虽然有宝箱可以拿，但没有回头路，必须自己撞上摄影机后传送回该层起点）。

从最左侧跳下1F后，接着经过2F来到3F，并最终下楼返回二丁目2F北侧后，开启传送点，前方门内就是小BOSS战，请做好准备。

小BOSS战

推荐等级：Lv.19

敌人情报

BOSS：Lv22 率いる绿锖の剑士

攻击属性	耐性	弱点
剑	斧、火	枪、冰、灵性

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv20 黑の弓兵×3	弓、冰	雷
Lv17 黑のダークマージ	魔法	剑、斧、冰

战斗要点

由于BOSS会给其他杂兵附加连续行动Buff，以及回血，因此建议先在战斗前储备好SP槽，战斗开始后就先用SP技能一口气先把杂兵解决掉，以免没完没了。这场战斗可以让雾亚参战，冰魔法和降低敌方命中的“スクンダ”都很实用，并且先解决掉小兵后，就不怕因为剑的弱点而被形成连携了。

BOSS战结束后，从场景中另一侧的门进入三丁目。

迷宫：幻想涉谷

■三丁目

来到三丁目，门口处就有传送点。右转到最深处后可以发现蓝色机关，触发后地图中的一些地毯铺开，开启新的道路。经过反反复复的上楼下楼探索后，在2F的另一侧可以找到红色机关，触发后又会有新的道路开启。之后便可以前往3F，又是一番探索后，最终来到三丁目2F的北侧，触发传送点。边上的门通向BOSS所在地“中央广场”，但第一次进入时并不会立刻进行BOSS战，请放心。

■中央广场

第一次来到中央广场后会触发与雕ノ泽的对话剧情，并且一瞬间就被他用手里的相机传送到迷宫的出口。暂时没有对策的众人索性就这么先去看了剑弥代的Live表演，随后返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

回事务所后调查右侧的书架，获得贵重品：“舞子の写真集”。剧情过后翼觉醒了新的表演力——“ミテホシイワタ”，随后前往繁花宫殿合成翼的固有技能“辉きの翼：，此时便可以返回幻想涉谷的中央广场挑战本章的最终 BOSS。

> BOSS战

推荐等级：Lv.24

敌人情报

BOSS：Lv28 ギャンレル		
攻击属性	耐性	弱点
剑	冲击	枪、冰

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv22 护卫の剑士	剑	枪、雷
Lv21 护卫の蛮族 x 3	斧	剑、冰、冲击

战斗要点

战斗前请先购买解除封印的道具。BOSS 的伤害高并可以连续攻击，因此活用 Buff 是此战关键。这里推荐树的我方全员防御力上升，以及雾亚的降低敌方全员命中。开场后立刻使用这两个技能并持续施加，再配合翼的全员 HP 回复，便能维持在一个比较安全的状态。

开场后 BOSS 会立刻召唤 4 名杂兵作为其护卫，所有针对 BOSS 的攻击都会被转移到杂兵身上，因此可以对照敌人情报，针对杂兵的弱点使用相应的技能将他们快速解决。当 BOSS 的 HP 值降低到一定程度后，还会再次使用一模一样的召唤。

若是在 BOSS 战之前就已经积累好了 SP 值，那么可以在 BOSS 第一次落单的时候，分别使用翼和雾亚的 SP 技能。在之后的战斗中 SP 值的累积速度也颇为可观，此时则可以尽量使用雾亚的冰属性 SP 技能，不仅消耗低，也可以有效削减 BOSS 的 HP 值。

战斗进入到后半段后，BOSS 会使用封印魔法，中招的角色将无法使用技能，请及时使用道具解除。敌人残血时会使用连续两次的全场剑属性攻击，因此可以提前把弱剑的雾亚换下去。此招伤害很高，因此不要贪刀，做好防御和回复以免团灭，之后再收拾他不迟。

完成 BOSS 站后触发与翼对话的剧情，返回事务所后与另一名关键角色弓弦（弓弦エレオノーラ）相遇。第二章主线结束，进入衔接章节。



第2章 インターミッション（衔接章节）

地点：涉谷

阅读舞子发来的重要 TOPIC，之后开放新的地点原宿，以及斗技场。选择进入乌头目艺能塾后开始第三章。此时主角获得新的个人档案“タレント见习い”，以及特别表演力“モデルポーズ”，斗马解锁新的服装“レッスンモード”。

第3章 ネクストジェネレーション

注：第三章开始后可以到繁花迷宫中进行幻影转职。

地点：フォルトナ事务所

剧情过后，大家讨论了ダイバ—TV 中有黑幕的可能性，之后在事务所的门口触发与剑弥代相遇的剧情，他竟然是来找 Tiki 的，并擅自进入繁花宫殿中，与前来阻止的主角一行人开战。这是一场必败的剧情战斗，因此不用做无谓的挣扎，老老实实地做他的剑下亡魂吧。之后由于真守参加的生放送节目突然遭到幻影袭击，于是众人决定赶往事发地大东テレビ，刚来到事务所的弓弦也加入到队伍中。



地点：大东テレビ

来到大东テレビ，触发剧情后开启新的迷宫——幻想大东テレビ 。

迷宫：幻想大东テレビ

注意事项

无论是配乐还是建筑风格，都很有古典日式的感觉，这个迷宫中有不少弱点是弓的敌人，刚刚入队的弓弦有不小的发挥空间。

■番组セット A 1F

从标有“西”的房门进入建筑内部，很快就能找到一个幻影，与其对话后接受委托，去点亮建筑四周的灯笼，具体位置如下：

1. 从西侧门出去，门口不远处以及水上的石路上各有一个。

2. 从北侧门出去，门口不远处的水上走廊有一个。

3. 从东侧门出去，不远处的石路上有一个。

调查途中可以顺便把挡在石路上的彩色墙壁击碎，方便之后通行。点亮四盏灯笼后，回去向刚刚的幻影报告，他会开启身后的道路，之后便可以前往上一层——番组セット A 2F。

■番组セット A 2F

上楼来到番组セット A 2F，右转直走，可以发现和 1 楼一样的幻影，与其对话后获取关键信息（幻影的对面是一个传送点）。

之后继续往前进入标有“北”的房间中，和门口处的幻影交谈，接受新的委托，并得到两个关键道具——明かりの素。此后则必须依照下面的顺序进行操作，方能最终完成任务：

1. 左拐进入北侧房间中的“雪洞ノ间”，和里面的幻影交谈后，点亮一盏灯（左右随便选一个即可），并再次对话。

2. 前往西侧房间，右拐进入“雪洞ノ间”，这里有三盏灯亮着，与房间中的幻影交谈后，熄灭其中一盏，获得一个道具后再次对话。

3. 前往南侧房间，右拐进入第一间“雪洞ノ间”，有两盏灯亮着，随便熄灭一盏，获得一个道具，并与房间中的幻影对话。

4. 从南侧“雪洞ノ间”出来

后右拐继续前往最深处，也就是东边的“雪洞ノ间”，这里三盏灯全是熄灭的，全部点亮后与房间中的幻影对话并触发剧情。

完成以上 4 步操作后，返回最开始 2F 附近的幻影处，交谈后其身后的道路开启，之后便可以通过标有“东”的房门，来到番组セット A 1F 的另一侧。

■番组セット A 1F

进入东侧门后，左拐最深处有一个宝箱，右拐便可以下楼来到番组セット A 1F 的。此时左拐的话最深处东侧房间中有两个宝箱，如果直走来到拱桥前，便可以准备进入第一大舞台，迎接本章第一场 BOSS 战。

BOSS战

推荐挑战等级：LV27

敌人情报

BOSS：Lv28 混色のペガサスナイト

攻击属性	耐性	弱点
枪	剑、火、冰、肉体	斧、弓、雷、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv28 赤革の蛮族 ×2	斧	剑、冰、灵性
Lv28 朱の魔道士 ×2	风	剑、枪、斧、火、灵性

战斗要点

推荐让雾亚和弓弦参战。开场后敌人会使用各种降低我方状态的技能，由于 BOSS 的主要攻击是枪属性，弱枪的主角要小心，并且赤革の蛮族持有枪属性 Session，因此务必先集中火力干掉这个杂兵，以免被形成连携。

当 BOSS 的 HP 下降到一定程度会召唤两只枪属性攻击的护卫のペガサスナイト（弱雷、弓）以及 1 个朱の魔道士，同样有可能针对主角弱点形成枪属性连携，因此也依然是首要对付的目标，此时弓属性的弓弦就承担起了主要输出的职责。

完成 BOSS 战后，往前进入番组セット B1F。

迷宫：幻想大东テレビ

■番组セット B1F

往前进入标有“西”的房间，里面有一个传送点。和房间中的幻影交谈，被要求唱一首歌，但没有人了解这首歌，于是大家决定返回鸟头目艺能塾查找线索。

地点：涉谷

前往涉谷并进入鸟头目艺能塾中触发剧情，这里不快进剧情的话可以多听一听这首名为《テ？イア☆マシ？ヨ！ Sweet?》的新歌，雾亚也因此觉醒了新的表演力——イロハニトドケ。之后返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

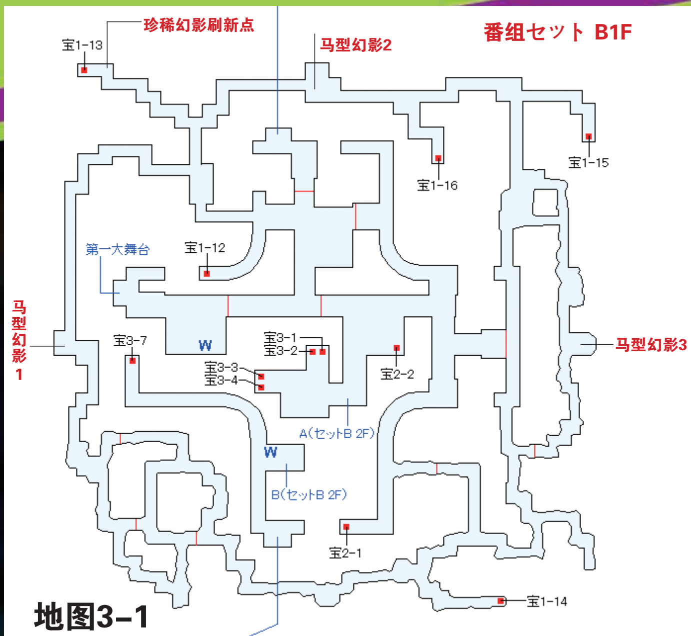
回到事务所后，到繁花宫殿中换成雾亚的新固有技——七色の歌声。此后便可以返回刚刚的迷宫中进行下一步探索了。

迷宫：幻想大东テレビ

■番组セット　B1F

回到迷宫中刚刚的房间后，再次与幻影交谈后，雾亚便会开始演唱这首可爱甜美的曲子（卖萌的南条真棒！），心满意足的幻影便为主角们放行。

往前走不久又会遇到一个幻影，与他交谈后接到新的任务：给东西北三个方位的幻影派发台本，并得到三个关键道具”改订された台本“。需要注意的是这个任务有时间限制，必须在 5 分钟内找到 3 个幻影并与他们对话，一旦超时便要重来过，虽然外面的地图并不复杂，基本上只是一个圆圈，但由于路程较长，因此



第一遍可以纯粹探探路，摸清三个幻影的位置，顺便搜刮一下宝箱，第二次再快速完成。

先从幻影右手边的西门出去，在地图的西侧、东侧、北侧各有一个马型幻影（具体位置可参考地图 3-1 标注），与他们交谈并将台本交出即可。另外大家可以注意地图中“宝 1-13”的位置，这里有很高的几率会刷出珍惜的黄金幻影，可以多来这里碰碰运气。

交付完所有的台本后就回到房间中的幻影处与其交谈，新的道路开启。从北侧门出去后，来到桥边后前方就是本章的最终 BOSS 战了。

BOSS战

推荐挑战等级：LV31

敌人情报

BOSS：Lv35 咒缚のドーガ

攻击属性	耐性	弱点
斧	枪	剑、肉体

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv32 朱翼のペガサスナイト	枪	弓、冲击
Lv31 朱の魔道士 ×2	冰、雷、火	剑、枪、斧、火、灵性
Lv30 黑のシスター	魔法	剑、火

战斗要点

BOSS 会连续行动，并会为杂兵挡下攻击（真是敬业啊），可以使用群体攻击的技能来造成大范围伤害，二回合之后会有魔导士增员。翼的吸血技能对付 BOSS 很不错，既能输出也能维持自身安全，之后则可以用树的 SP 技能连续形成大范围伤害，非常可观。如果队伍中有角色习得对铠甲特效的技能，那么对 BOSS 有奇效。

完成 BOSS 战后源真守入队，在大东テレビ触发与旗中的对话剧情后，返回事务所中，众人在电视上观看了源真守的演出。第三章主线剧情结束，进入衔接章节。

第3章 インターミッション（衔接章节）

地点：涉谷

阅读舞子发来的重要 TOPIC，选择进入鸟头目艺能塾后开始第四章。此时主角获得新的个人档案“缘の下の力持ち”，以及即兴表演力“バックコーラス”，源真守解锁新的服装“レッスンモード”。

第4章 ザ・オーディション

地点：フォルトナ事务所

在事务所中触发与舞子的对话，不仅翼将在ダイバ—TV 的新剧中扮演主角，主人公同样也得到了演出机会。之后众人前往ダイバ—スタジオ。

地点：ダイバ—スタジオ

通过大地图来到ダイバ—スタジオ，和剑弥代对话后获得道具——出演者用台本，接着和翼对话，触发剧情。之后前往涉谷的鸟头目艺能塾。

地点：涉谷

进入鸟头目艺能塾后触发剧情，在弓弦的指导下进行演技训练。之后接到翼发来的重要 TOPIC，得知ダイバ—TV 受到幻影袭击的消息。二人便一同返回ダイバ—スタジオ，同时弓弦解锁新的服装“レッスンモ—ド”。

地点：ダイバ—スタジオ

回到ダイバ—スタジオ，触发与鳕知乃监督的对话，之后开启新的迷宫——幻想ダイバ—スタジオ 。

迷宫：幻想ダイバ—スタジオ

■エントランス

右侧有暂时无法通过的封印墙，于是从左侧门进入モニタ室。

■モニタ室

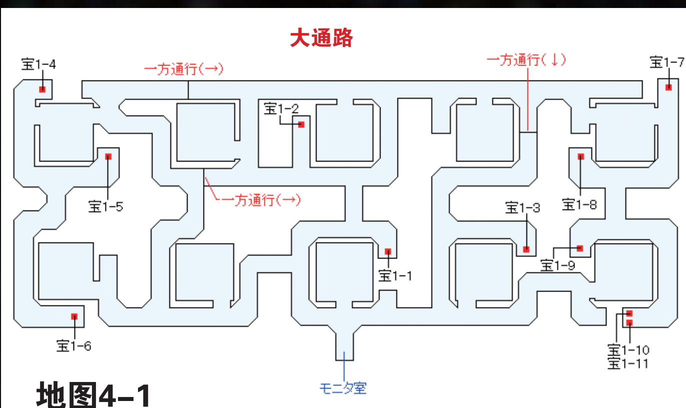
注意观察上方十个屏幕的分布位置，其中有一个屏幕显示着“第一话”，请牢记这块屏幕所处的位置，这不仅是重要的提示，并且一旦进入迷宫后就无法主动返回了。接着从前方的大门来到大通路。

■大通路

地图 4-1 为上大通路的详细地图，上下两排一共平行分布着 10 个房间，并与モニタ室中屏幕的位置一一对应。由于屏幕提示位置是随机的，各位请根据自己的情况做出判断。如果进错房间则会被强制传送回モニタ室，屏幕的位置也会随之发生变化（借助道具或角色技能离开大通路后，再次进入モニタ室后位置同样会发生改变）。

进入正确的房间后便会进行一场战斗，且固定参战阵容为主角、斗马和翼。敌人为 3 只 Lv38 バイオテロモンスタ—（耐性：剑、斧、弓、冰；弱点：火、雷、冲击、灵性）。此战难度不高，建议先积累好 SP 值，然后尽量用群体攻击一次性全部解决，因为哪怕只剩一个它还是会瞬间复活其他幻影。

完成战斗后出门，自动返回モニタ室。



地图4-1

迷宫：幻想ダイバ—スタジオ

■モニタ室

回到モニタ室后再次观察屏幕，这次的目的地是第九话对应的位置，进入正确的房间后来到“液晶パネル”。

■液晶パネル

楼梯下的场景类似棋盘，由 8x5 的蓝色液晶格子组成，玩家事先并不知道每个格子的具体情报，只有当靠近或者踏上去后才会显示。其中蓝色格子为可通行，红色格子靠近后才会亮起，并且无法通行，感叹号的彩色格子类似陷阱，踩上去后才会触发，可以通行但会受到一定惩罚——可能是强制遇敌并要求在几回合内取胜，或是扣除少量金钱、EP 等，总体来说不痛不痒，即便触发也无大碍，并且触发过一次的陷阱格子便会失效，与普通蓝色格子无异，因此不必过分担心。

下楼后先来到迷宫右侧的平台上，这里有一个开关，触发后可以调整对应那一整列格子的分布情况，可以反复按下直到调整为下图所示的分布，这样便可以前往通向 1 号门的平台。进入 1 号门中，众人会自动回到事务所中。



地点：フォルトナ事务所

在事务所中调查翼的姐姐，也就是彩羽（アヤハ）的办公桌，触发剧情。翼觉醒了新的表现力——トドケタイコトバ，并前往去繁花宫殿中合成她的固有金技能“想いの翼”。之后便可以返回 1 号门中正式开始第二场小 BOSS 战了。

BOSS战

推荐等级：Lv.37

敌人情报

BOSS：Lv40 犯人役ミラージュ		
攻击属性	耐性	弱点
剑	火无效、斧耐性	枪、冰、雷、灵性、肉体

战斗要点

避免让剑属性为弱点的角色参战。BOSS 会连续行动并降低我方全员防御力，人质 A 的弱点为剑、斧、火炎和肉体，被打倒后 BOSS 还会继续召唤新的人质，且弱点会发生变化，因此主要还是一 BOSS 为主要输出对象吧。

完成 BOSS 战后出门，自动返回モニタ室。

迷宫：幻想ダイバ—スタジオ

■モニタ室

依然是在モニタ室中观察屏幕，最终目的地是“最终话”对应的位置，进入正确的房间后从另一个方位抵达“液晶パネル”。

■液晶パネル

这次不仅入口不同（初始位置为 4 号门位置），目标也变更为进入 2 号房间。这次的前进道路不再像此前那么一帆风顺了，必须调整场景中所有的开关才行。首先为了方便描述，以玩家所在位置为准，由近到远将液晶格分为五、四、三、二、一列。而具体步骤如下：

1. 直走来到 4 号门正对的开关处，其对应的是第四列的液晶格，调整 2 次。

2. 挥剑破坏边上的彩色墙壁，往前一点便会发现另一个开关，对应的是第二列的液晶格，调整 1 次。

3. 来到对面的平台上，挥剑破坏彩色墙壁，打通道路。

4. 前往 1 号门所在的平台处，这里的开关对应第一列液晶格，调整 2 次。

5. 来到与 1 号门平台同一侧的另一个平台上，先使用第三列液晶格对应的开关，调整 1 次

6. 在边上的第五列液晶格对应的开关，调整 2 次

7. 之后回到第二列液晶格对应的的开关处，调整 1 次。最终



效果便如上图所示，现在便可以前往 2 号门所在的平台了。

2 号门门口有一个传送点，可以先离开做好准备，因为进入 2 号门后就会开始本章的最终 BOSS 战。

BOSS战

推荐等级：Lv.40

敌人情报

BOSS：Lv42 エクセライ		
攻击属性	耐性	弱点
魔法	随颜色变化	随颜色变化

颜色及弱点耐性变化情况

颜色	耐性	弱点
红色	火炎反射、枪无效、剑耐性	斧、冰
绿色	冲击无效、枪耐性	雷
蓝色	冰吸收；斧、弓、雷耐性	剑、枪、火
黑色	无	除灵性、肉体外全部

战斗要点

尽量不要让弱剑的角色参战，因为除了 BOSS 外，弥代也会参战。弥代没有明显的弱点，而且 BOSS 会一直给他回复 HP，因此索性别去管他，专心对付 BOSS 即可。虽然弥代会连续行动，但大多数时候是给自己加“反击（カウンター）”效果，实际上不会给玩家造成太大的伤害。

BOSS 方面则会通过变换颜色来改变自身的耐性和弱点，大家可以参照上方的敌人情报灵活地进行调整，而选择有魔法耐性的黑乃参战是不错的选择。

当 BOSS 的 HP 降低到 40% 后会进入黑色状态，且会频繁的发动各种群体魔法，此时可以通过装备魔反镜来应对，这个时候 BOSS 全身都是弱点，很快就能解决。

完成 BOSS 战后获得“谜の欠片”并触发剧情，欣赏完翼演技爆表的演出后，最后一名同伴角色剑弥代也正式入队。第四章主线流程结束，进入衔接章节。



第4章 インターミッション（衔接章节）

地点：涉谷

阅读舞子发来的重要 TOPIC，选择进入鸟头目艺能塾后开始第五章。之后剑弥代解锁新的服装“レッスンモード”，在事务所与舞子对话可以解锁雾亚和弥代的双人技能“ジ・エキシビジョン”。

第5章 トゥルー?カラーズ

地点：フォルトナ事务所

在第四章 BOSS 战中得到的“龙石の欠片”似乎是让 Tiki 回复记忆的关键物品，不过 Tiki 在接触后却沉沉睡去。

艺能界目前正在召开盛大的庆典，各个地方都上演着热闹非凡的表演活动，众人也都会参与其中。主角将首先前往在涉谷举办的 Music Fes。之后翼解锁新的服装“ハートフルブリーズ”、雾亚解锁新的服装“エクセレンス”。

地点：涉谷

来到涉谷后接到舞子发来的重要 TOPIC，读完后前往 106 分别与源真守、雾亚进行对话。之后前往ダイバースタジオ。

地点：ダイバースタジオ

来到ダイバースタジオ后翼对话，接着前往大东テレビ。

地点：大东テレビ

来到大东テレビ后分别与弓弦、剑弥代对话，之后前往东母デパート屋上。

地点：大东テレビ

在东母デパート屋上与斗马对话，完成以上所有的对话后返回事务所。

地点：フォルトナ事务所

回到事务所后进入繁花宫殿，触发剧情。沉睡中的 Tiki 终于醒来，并回忆起了一些关键片段，原来 5 年前那场异变的幕后黑手，竟然《火焰之纹章》里的“那个人”!（避免剧透这里就不写出名字了）。

虽然还有诸多疑问，但突发的地震打断了他们的谈话。剧情过后众人动身前往コズミックエッグ。

地点：コズミックエッグ

来到コズミックエッグ并下楼来到最深处，发现了无法通过的结界。众人只能先返回事务所中与 Tiki 商量解决办法。

地点：フォルトナ事务所

在繁花宫殿中与 Tiki 交谈后得知，必须继续收集“龙石の欠片”并恢复记忆才行。之后主角觉醒了新的表现力——ミチビキノヒカリ，并可以合成新的固有技能“光の一闪”，此前被封印的墙壁现在可借助这个力量挥剑破坏了。第一站便是大东テレビ的迷宫：幻想大东テレビ 。

迷宫：幻想大东テレビ

■番组セットB 1F

通过传送点传送到“番组セット B 屋内 1F”，右拐来到封印墙，破坏后进入标有“东”的房门来到屋外，右拐从标有“北”的门进入并触发剧情，之后调查房间中的光之流，阅读重要 TOPIC 后前往位于涉谷的迷宫——幻想 106 。

迷宫：幻想106

■1F

破坏入口处右侧的封印墙，下楼来到 B1F。

■B1F

左右两侧都可以通过巨大女仆装来到 B2F。

■B2F

来到红色橱窗处调整为“中央のスイッチ”，接着就可以通过粉红色女仆装来到 B3F。

■B3F

来到地图的右侧可以发现拦在路中央的兔子幻影，与其对话。之后注意观察她身边的模特雕像，我们要做的就是分别将红色和蓝色的女仆装，调整为与雕像相同的姿势即可。

不过调查后可以发现，虽然这一层有红蓝两个橱窗可以调整，但是红色橱窗中的模特姿势并不符合条件，因此必须另想办法。

首先我们可以先将蓝色橱窗调整为“中央のスイッチ”，并通过蓝色女仆装返回 B2F。

■B2F

回到 B2F 后，找到这一层的蓝色橱窗调整为“右のスイッチ”，并通过蓝色女仆装转移到 B2F 的另一侧。接着绕到这一层红色橱窗处，调整为“左のスイッチ”，然后原路返回再次从蓝色女仆装处通过，将蓝色橱窗恢复为“左のスイッチ”，从而返回 B3F。

■B3F

经过刚刚在 B2F 的调整，红色女仆装已经调整为了正确姿势，这时只要将 B3F 的蓝色橱窗调整为“左のスイッチ”，之后再找兔子幻影对话便可顺利通过。前方开启新的传送点，而从左侧门出去后则可以前往 B4F，进行本章的第一次 BOSS 战。

> BOSS战

推荐等级：Lv.43

敌人情报

BOSS：Lv46 仪式のドルイド		
攻击属性	耐性	弱点
魔法（冰、雷）	斧、冰、雷	剑、枪、火

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv46 朱のダークマージ×2	魔法	剑、火、灵
Lv46 白银のソードマスター×2	剑	雷、枪、冰

战斗要点

推荐让弥代和雾亚参战，因为 BOSS 以冰魔法和雷魔法为主，而雾亚魔法耐性高且冰属性无效，另外则可以适当使用魔反镜来针对 BOSS 的大范围魔法攻击。需要注意的是这场战斗需要消灭所有的敌人才算取胜，因此一开始就先集中火力对付杂兵吧。

完成 BOSS 战后收到重要 TOPIC，之后前往ダイバースタジオ的迷宫——幻想ダイバースタジオ。

迷宫：幻想ダイバースタジオ

■エントランス

进入迷宫后，破坏右侧封印墙，从右边的门进入“里モニタ室”。

■里モニタ室

里モニタ室里也挂着两排共 10 个显示器，并标有 0~9 一共 10 个数字。首先和房间中幻影对话获得关键道具——写着“018769”的纸片。

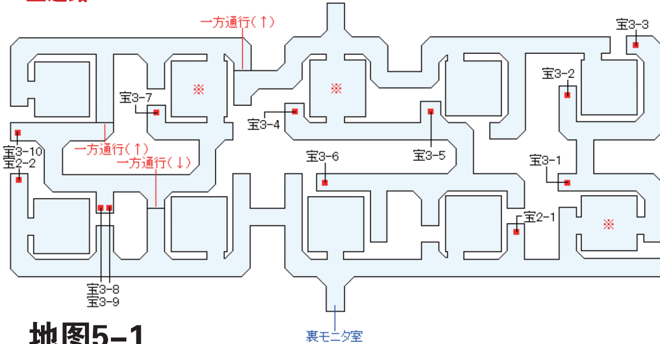
这里的谜题其实很简单，和第四章时一样，10 个显示器分别对应着之后迷宫中 10 个房间的位置，屏幕上的数字则为房间编号。我们要做的就是记住数字所对应的房间位置，按照 0→1→8→7→6→9 的顺序依次进入这 6 个房间中。若是进错房间则会被传送回里モニタ室，屏幕上数字的分布位置也会刷新，必须重新走一遍。

■里通路

一开始的活动范围只有下排的五个房间，可以先把迷宫跑一遍，从 GamePad 的屏幕上确定好位置，在进入房间前也可以先存档以防万一。

进入第一个正确房间（0 号房间）后，就可以来到上排房间的活动范围了，这里需要注意的是上排地图左侧的两个房间所处的位置，一旦过去后便无法返回，如果你目前所需要的那个数字所对应的房间并不在那的话，就不要过去了，否则还得重来。

之后就是按顺序依次进入各个数字所对应的房间，最后来到 9 号房间前，进去后将迎来本章第二场 BOSS 战。



地图5–1

> BOSS战

推荐等级：Lv.46

敌人情报

BOSS：Lv48 仪式のドルイド		
攻击属性	耐性	弱点
魔法（冰、雷）	斧、冰、雷	剑、枪、火

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv48 朱のドラゴンナイト×2	枪	斧、弓、肉体
Lv48 白革のウォーリアー×2	斧	剑

战斗要点

推荐真守参战，主要负责解决朱のドラゴンナイト，确保主人公的安全，另外剑和黑乃也是不错的选择。和上一场战斗差不多，BOSS 依然会降低我方放全体防御和命中，大范围的魔法攻击也依然可以用魔反镜应对。

完成 BOSS 战后，前往大东テレビ。

迷宫：大东テレビ

■番组セット B 1F

回到本章节开始时调查光之流的房间中，再次调查后光之流消失。

从这一层的其他门出去后可以达到一些以前到不了的地方，左拐上楼则可以前往番组セット B 2F。上楼前别忘了去旁边房间内调查 4 个宝箱，其中有一个用于转职的道具。

■番组セット B 2F

入口可以激活传送点，接着和站在左侧的幻影对话，接受新的委托。玩家必须按照提示的顺序，分别前往北、东、南三个房间中，具体流程如下：

1. 从地图最上方标有“北”的房门出去（注意，地图右侧还有一个和东门相通的“北门”，不要搞错了），左拐来到“雪洞の间”，和房间内粉红色幻影对话后，触发战斗。这场杂兵战难度不高，其中有一种弱枪和火，另外一种弱剑、火和风，用枪和火魔法速战速决。若无法快速解决，几回合后杂兵会开魔法反射，此时则换翼和斗马出来用枪的物理攻击解决。

2. 从东门出去，右拐来到“雪洞の间”（左侧路上高几率出现黄金幻影，有需要的玩家可以多留意），接着和房间中的幻影对话。

3. 从南门出去，左拐来到最深处的“雪洞の间”，和金色幻影对话后取得关键信息。

4. 从西门出去（或者在南门沿着走廊直接往另一边走，也可以到达），右拐来到“雪洞の间”，熄灭所有的灯，获得三个道具——明かりの素；

5. 返回南门的“雪洞の间”，和金色幻影对话，将 3 个明かりの素交给它。

完成以上 5 个步骤后，返回

入口接任务的幻影处，对话后新道路开放。接着就可以下楼前往番组セット B 1F 的另一侧。

■番组セット B 1F

此处有一个新的传送点，左拐来到桥边，把剑弥代换到主要战斗人员位置（必须）后过桥，迎来本章第三场 BOSS 战。



BOSS战 推荐等级：Lv.49

敌人情报

BOSS：Lv49 ダークヤシロ		
攻击属性	耐性	弱点
剑	灵性、肉体无效	枪

战斗要点

单体的时候只弱枪，各种魔法无效，因此这个时候可以选择先让翼和斗马出战。过程中 BOSS 会进行分身，行动次数和弱点会发生变化，且分身的弱点会直接显示，一段时候后则会将分身收回去。单体时 BOSS 会进行连续 4 次行动，两个分身时各行动 2 次，四个分身时各行动 1 次，为了避免被造成连携请谨慎选择让真守或雾亚上场，可以在多分身的时候适当换出来，针对敌人弱点进行打击。

战斗期间 BOSS 会使用反击“カウンター”，此时不要使用物理系攻击。

完成 BOSS 战后获得“龙石の欠片”，并自动返回繁花宫殿触发剧情，Tiki 察觉到元凶的所在地便是コズミックエッグ。之后众人再次前往コズミックエッグ，破坏结界后迎接本章的最终 BOSS 战。

BOSS战 推荐等级：Lv.50

敌人情报

BOSS：咒缚のドラゴンナイト		
攻击属性	耐性	弱点
枪	火炎无效；剑、枪、雷耐性	斧、弓、冰、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv50 朱金のアーマーナイト ×2	斧	剑、火、灵、肉体

战斗要点

推荐真守和雾亚参战，主角主要负责对付杂兵和回复控场，因为 BOSS 的弱点基本和他无关。开场后杂兵会为 BOSS 挡下攻击，之后可以留一个杂兵不杀控场，以免 BOSS 继续召唤。

完成 BOSS 战后回到繁花宫殿与 Tiki 对话触发剧情，第五章主线流程结束，进入衔接章节。

第5章 インターミッション（衔接章节）

阅读舞子发来的重要 TOPIC，选择进入乌头目艺能塾后开始第六章。此时主角获得新的个人档案“ザ・ライトスタッフ”，以及即兴表演力“揺るぎなき决意”，雾亚解锁新的服装“レッスンモード”。

第6章 ファイアーエムブレム

地点：フォルトナ事务所

繁花宫殿开启新的迷宫——记忆の幻想领域 。

迷宫：记忆の幻想领域

注意事项

在这个迷宫中要进行三场试炼，迷宫本身并不复杂。散落各处的宝箱中可以取得不错的道具，别忘了多逛逛。

■大回廊

直走，右拐登上阶梯后触发剧情。之后在阶梯上方有一个传送点，而往前进入门中便会开始第一场试炼战斗。

BOSS战：试炼一 推荐等级：Lv.51

敌人情报

幻影	耐性	弱点	属性
Lv52 トムス	枪、冰无效；冲击、灵性、肉体耐性	剑、火	斧
Lv52 ミシエラン	枪、火无效；冲击、灵性、肉体耐性	剑、冰	斧
Lv52 リンダ	雷无效；灵性、肉体耐性	冲击	万能
Lv52 ゴードン	冲击无效；灵性、肉体耐性	斧、雷弱点	弓

战斗要点

这场战斗推荐使用真守和雾亚，因为敌人的弱点较多，雾亚可以使用多种属性的魔法，比较灵活。リンダ会封印魔法，而ゴードン的 HP 最低，这两个敌人可以优先解决解决，之后也可以换斧无效的弥代上场。一定回合之后，敌人会使用魔法吸收。

迷宫：记忆の幻想领域

■大回廊

完成第一次试炼后，之前右拐的道路上会开启新的光之漩涡，进入后来到大回廊的第二层，直走并左拐登上阶梯后触发剧情。这里同样会开启新的传送点，进门后开始第二场试炼战斗。

BOSS战：试炼二 推荐等级：Lv.52

敌人情报

幻影	耐性	弱点	属性
Lv53オグマ	雷、肉体无效；斧、冰、灵性耐性	枪、火	剑
Lv53バオラ	火、冰、灵性无效；剑、肉体耐性	斧、弓、冲击	枪
Lv53ジェイガン	火无效；剑、冲击、灵性、肉体耐性	斧、冰	枪

战斗要点

依然可以让真守和雾亚参与战斗，不过由于这两人的弱点是剑，所以请优先选择解决**オグマ**。



迷宫：记忆の幻想领域

■大回廊

完成第二次试炼后，此前左拐的道路上会开启新的光之漩涡，进入后来到大回廊的最上层，踏上中央的阶梯后触发剧情。之后左侧开启新的传送点，进门后则开始第三场试炼战斗。

BOSS战：试炼三

推荐等级：Lv.53

敌人情报

BOSS：Lv55 ガーネフ		
攻击属性	耐性	弱点
兽	火吸收；冰、灵性、肉体无效	冲击

战斗要点

BOSS 会持续不断地召唤精灵作为帮手，并强化其攻击，即便打倒了也会接着召唤，但是我们并不能像以往那样进行控场，因为一段时间后若是精灵还在场上那么便会自爆，造成很大的全体伤害，因此还是要趁早解决。

BOSS 召唤精灵有一定的规律，首先是 2 个剑精灵，被打倒后召唤 2 个斧精灵，再次被打倒后则是剑精灵与斧精灵各一个。根据精灵的不同可以进行人员调整，比如剑精灵在场时就不要留有剑属性弱点的角色，而应该换出弥代这样既不弱剑，又有冲击属性攻击的角色。

完成第三场战斗试炼后会自动返回繁花宫殿。

地点：フォルトナ事务所

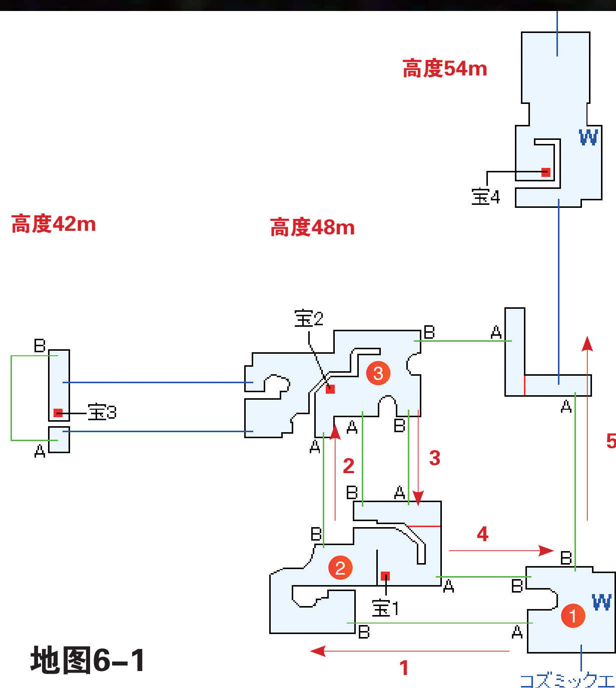
繁花宫殿的剧情过后，回到事务所中与舞子等人触发对话，之后从大地图中前往“コズミックエッグ”

地点：コズミックエッグ

コズミックエッグ开启新的迷宫——幻想ドルーア ，也是最后的迷宫了。

迷宫：幻想ドルーア

以下描述请参照地图 6–1 的箭头路线



地图6–1

■高度48m

乘坐 1 号平台左侧的绿色漂浮方块来到 2 号平台，接着乘坐左上角的绿色方块前往 3 号平台。并乘坐同一侧的另一个方块回到刚才 2 号平台，破坏彩色墙壁，然后往下走乘坐绿色方块回到迷宫入口处。此时你会发现入口处的北侧还有另一个绿色方块，乘坐这个方块来到正对面的平台，爬上木梯后便可来到“高度 54m”

■高度54m

梯子上来后附近有一个传送点。之后绕到地图左侧的宝箱附近便可发现地上的闪光点，调查后入手贵重品：浮游水晶。接着调查边上的石头魔法阵，将浮游水晶放上去后再次调查就可以前往“高度 88m”进行 BOSS 战。

BOSS战

推荐等级：Lv.55

敌人情报

BOSS：Lv55 ゲリバ		
攻击属性	耐性	弱点
剑	灵性无效；冰、雷耐性	枪、火炎、肉体

战斗要点

非常普通的一场战斗，BOSS 会使用剑属性攻击和冰属性全体魔法，只要让弥代或翼这样的角色参战，便游刃有余。

完成 BOSS 战后调查前方亮起的魔法阵，前往“高度 122m”。

迷宫：幻想ドルーア

以下描述请参照地图 6–2 的箭头路线

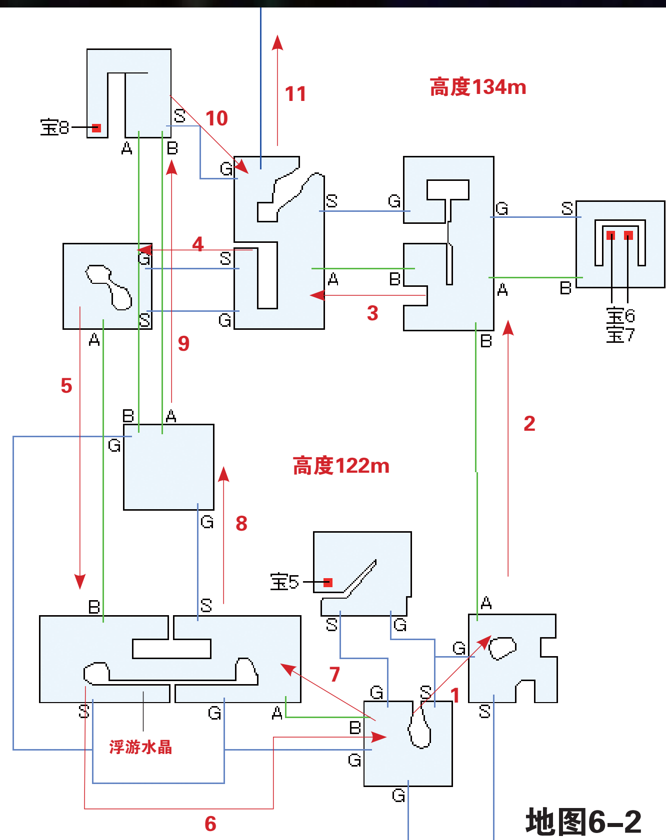
■高度122m

来到高度 122m 后，踏上地图上方的蓝色方块后，沿着自动生成道路来到对岸，需要注意蓝色方块是单向通行的。

接着踏上该平台右上方的蓝色方块并在中途右拐，来到右侧停有绿色方块的平台，之后通过绿色方块前往“高度 134m”。

■高度134m

来到 134m 后，往左拐乘坐平台西侧的绿色方块，之后继续通过西侧的蓝色方块前往对面平台，接着乘坐该平台南侧的绿色



地图6–2

方块返回“高度 122m”。

■高度122m

回到 122m 的平台后，先靠右侧走再往左拐，最深处有一个闪光点（如地图 6-2 中的标注所示），调查后得到“浮游水晶”。接着踏上边上的蓝色方块按照地图中标注的路线返回“高度 122m”的迷宫入口处对面的平台。

返回入口处对面平台后，立刻乘坐左侧新出现的绿色方块返回刚刚捡水晶平台的另一侧，之后从北侧的蓝色方块前往对岸，继续往北走乘坐绿色方块返回“高度 134m”

■高度134m

回到高度 134m 的平台后，从右侧的蓝色方块来到右边平台，并通过木梯爬上高度 146m。

■高度146m

经过前面一番绕到头晕的操作后，这个时候你会发现原本无法乘坐的绿色方块已经来到你身边了（绿色方块的运动是全局性的，因此才需要以上的迂回路线）。

乘坐绿色方块来到对面平台后，同样有新的传送点和魔法阵，用刚刚取得的水晶点亮魔法阵并再次调查，便可以前往“高度 180m”进行 BOSS 战。

BOSS战 推荐等级：Lv.57

敌人情报

BOSS：Lv57 インバース		
攻击属性	耐性	弱点
枪	剑、火	弓、雷、冲击

战斗要点

包括杂兵在内都是枪属性，主角要特别小心，可以选择让真守出战，有一定几率会为主角挡下攻击。HP 下降到一定程度后，BOSS 会使用全体睡眠技能以及冰魔法，此时可以让冰魔法无效的雾亚上场。由于 BOSS 的 HP 偏低，觉得实力够的话直接抓着 BOSS 打，不必去管杂兵。

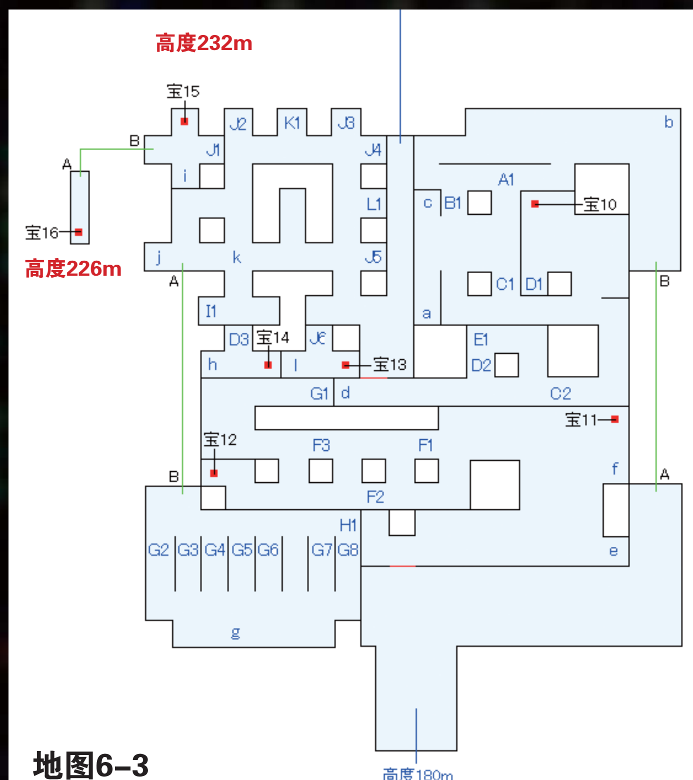
完成 BOSS 战后调查前方亮起的魔法阵，前往“高度 232m”。

迷宫：幻想ドルーア

以下描述请参照地图 6-3 的标注

■高度232m

乘坐右侧的绿色方块来到对面平台，之后左拐，在靠近骷髅头幻影时触发对话，并选择“先に拾おう”。幻影带着水晶逃走，追上去后会被传送到另一侧，因为这里也有隐形的传送陷阱，使用雾亚的固有技能“ライトマ”，可以让传送陷阱显现。



地图6-3

注意事项

具体的传送位置大家可以参照地图中的字母标示，所有大写字母为传送陷阱，小写字母则表示对应的陷阱所传送到的位置，比如 A1/A2 等会将玩家传送到 a 的位置，B1/B2 等会将玩家传送 b 的位置，以此类推。

第一次传送后，此时我们处在地图中 a 的位置，先使用固有技能“ライトマ”，以防万一，接着小心地从 C1 的后方往右走便会发现幻影，紧跟其路线并主动从 D1 的位置传送到 d，接着依次紧跟幻影从 E1 传送到 e，再从 G1 传送到 g。

来到 g 的位置后后，从中间没有传送陷阱的道路前进，之后左拐乘坐绿色方块来到对面平台。依然跟着幻影走，它会从 J5 的位置传送，这个时候不要再跟上去。因为 J5 传送后的位置就是刚刚来的地方。因此果断掉头从正面堵截，面对机智的玩家，骷髅幻影只得更换路线，再次从正面接近它，把它逼向死路，无处可逃的幻影只得留下水晶。

得到关键道具便可以往正中央的道路前进，爬上木梯前往“高度 238m”。

■高度238m

来到 238m 后再次发现新的传送点和魔法阵，用刚刚取得的水晶点亮魔法阵并再次调查，便可以前往“高度 333m”进行 BOSS 战。

BOSS战 推荐等级：Lv.58

敌人情报

BOSS：Lv59 ギャンレルと		
攻击属性	耐性	弱点
剑	冲击	枪、冰

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv57白革のウォーリアー×3	斧	剑
Lv21 护卫の蛮族 ×3	斧	剑、冰、冲击

战斗要点

虽然 BOSS 弱冰，但毕竟攻击属性是剑，所以还是别让真守或雾亚出战。可以先让主角和弥代两人集中把斧属性的杂兵消灭，之后再换翼和斗马出来对付 BOSS。使用物反镜是不错的选择。

完成 BOSS 战后调查前方亮起的魔法阵，前往“高度 428m”。

迷宫：幻想ドルーア

以下描述请可参照地图 6-4 的标注

■高度428m

来到高度 428m 后，先从左侧蓝色方块前往左侧平台，然后从起点 B 的蓝色方块来到终点 B 所对应的平台，接着乘坐下方的绿色方块回到最开始的平台。

这个时候起始处正前方的绿色方块可以乘坐了，并来到对面的中央石像处。首先调查中央的石像（从旁边的楼梯上去后可以激活传送点，但没有水晶无法开启魔法阵，还必须调查左右两边的石像才行）。

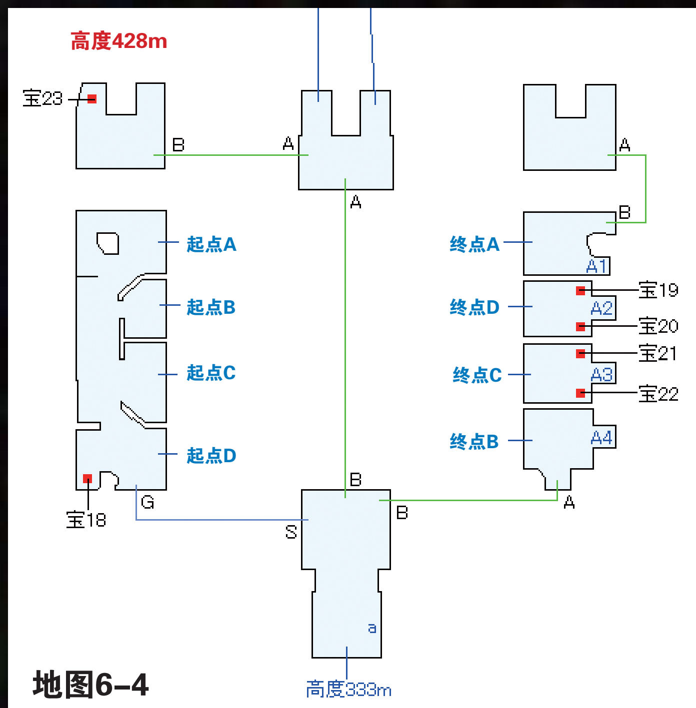
先从中央石像的左侧乘坐绿色方块来到左侧石像处进行调查，然后原路返回中央石像平台，再次乘坐中央的绿色方块返回起始平台处。

回到起始平台后，从左侧蓝色方块前往左侧平台，然后从起点 A 口的蓝色方块来到终点 A 所对应的平台，乘坐平台右侧的绿色方块前往右侧石像处调查，最后通过 A1 位置的神秘漩涡返回起始平台。

调查完左右两座石像后，就可以回到中央石像处再次调查，入手“浮游水晶”，此时再爬上木梯前往“高度 434m”。

■高度434

来到 434m 后点亮魔法阵，前往“高度 525m”进行 BOSS 战。



BOSS战

推荐等级：Lv.59

敌人情报

BOSS：Lv61 エクセライ		
攻击属性	耐性	弱点
魔法	随颜色变化	随颜色变化

BOSS颜色及弱点耐性变化情况

颜色	耐性	弱点
红色	火炎反射、枪无效、剑耐性	斧、冰
绿色	冲击无效、枪耐性	雷
蓝色	冰吸收；斧、弓、雷耐性	剑、枪、火
黑色	无	除灵性、肉体外全部

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv56 混沌の勇者	剑	枪、雷、冲击

战斗要点

和主线流程中的那个 BOSS 一样，会通过改变颜色让耐性和弱点随之改变。可以集中火力攻击一旁的混沌の勇者，BOSS 便会不断消耗自己的 HP 为其回复。当勇者的 HP 下降到一定程度后会使用魔法无效，这时候请选择用物理属性的技能进行攻击。当 BOSS 变为黑色时，依然会连续放大范围的全体魔法，面对浑身弱点的他，魔反镜还是最好的对策。

完成 BOSS 战后乘坐魔法阵来到 634m。

迷宫：幻想ドルーア

■高度634

来到正前方建筑的门口触发剧情，之后进入门中便会迎来最终 BOSS 战。因此别忘了在这里先存档以及做好各种各样的准备，另外要特别提醒大家的是，如果想要取得真结局，则必须在进行最终 BOSS 战前完成所有角色的支线任务，而有关支线任务的开启条件和详细攻略，可参考后文的“支线剧情”部分。

BOSS战

推荐等级：Lv.60

敌人情报

BOSS：Lv61 メディウス(第一形态)		
攻击属性	耐性	弱点
兽、剑	火吸收；灵性、肉体无效	冰

BOSS：Lv61 メディウス(第二形态)		
攻击属性	耐性	弱点
兽、剑	火炎、灵性、肉体无效	枪、弓、冰

战斗要点

BOSS 会使用封印技能，并会对玩家造成“炎上”的负面状态，请准备好相关的回复道具，或是让主角和翼提前习得“封印防御”的被动技能。而对龙特效的招式对 BOSS 很有用，也可以让主角提前习得。

由于 BOSS 会频繁使用火属性技能，且“尻尾”是剑属性伤害，因此不推荐让弱点是火或剑的角色上场，以免被形成连携而陷入恶行循环。另外还可以尽可能多地准备冰属性攻击道具，并保持 SP 槽全满。

最终 BOSS 分为两个形态，打败第一形态后，全员的 HP 和异常状态会完全回复（EP 不回复），之后进入第二形态。

第一形态

有两个杂兵作为帮手，其中 Lv59 白のドルイド的弱点是剑、枪、火；Lv59 白のソーサラーと的弱点剑、斧、火，打倒后还会持续增员。

战斗开始后 BOSS 便会降低我方全体攻击和防御力，请及时消除不利状态。这个形态下 BOSS 的弱点只有冰，但由于擅长冰属性攻击的角色，如雾亚、真守等因为自身弱点原因不适合登场，因此可以通过扔冰属性攻击道具来引发连携。翼如果已经习得“我方所有角色 HP 全回复”的技能，那么对维持场面非常有效。

BOSS 的全体火焰技能是无视角色耐性的，这点需要注意。“大牙”这个招式不仅伤害高，而且高几率造成封印状态，需要及时解除。当 BOSS 残血时所有的物理属性攻击皆是其弱点，趁机加大攻势完成战斗。

第二形态

此状态下只有 BOSS 一人，依然是开场施加各种负面效果，封印和剑属性攻击也健在。但是其他招式明显变多，会使用全体雷魔法和风魔法，以及吸收玩家 HP 的肉体魔法。不过由于弱点比第一形态多，因此前半段的战斗其实比较轻松。

不过重点在于 BOSS 血量所剩无几的时候，虽然同样会暴露越来越多的弱点，但同时它会进行疯狂的攻击，使用全体无属性特大的技能，伤害非常高，这时候千万不能有弱剑的角色在场，否则就是地狱般的恶性循环。因此最好将 SP 槽蓄满，使用主角暂时获得的 SP 技能可以让所有角色免去一次大伤害，稳扎稳打地将 BOSS 解决才是上策。一旦在这里失败的话，则必须从第一形态重新进行挑战。

打败最终 BOSS 后，自然也就是进入最终章了。

终章 ロング・グッドバイ

终章没有任何战斗，在阅读完舞子社长发来的重要 TOPIC 后，进入繁花宫殿即可迎来结局。

而想要达成真结局必须满足以下两个条件：

1. 在最终 BOSS 战前完成所有人的支线剧情。

2. 在进入繁花宫殿前到 8 个地点分别与 8 名角色进行对话，具体角色及对应的位置如下

角色	对话地点
翼	涩谷咖啡厅
斗马	东母デパート屋上
雾亚	涩谷106附近
弓弦	大东テレビ
真守	ダイバースタジオ
弥代	涩谷，セントラル街通り
舞子	フォルトナ事务所
バリィ	乌头目芸能塾

满足以上两个条件后再进入繁花宫殿，即可观看真结局。

支线任务

织部翼

支线任务1：握手会プレッシャー

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	翼的舞台等级达到5	涩谷・セイレーン门口

通过大地图前往“涩谷・セントラル街方面”，往下走来到Cafe Seiren店面前

与织部翼对话后触发剧情。

读完翼发来的重要TOPIC后前往涩谷・涩谷站前，在路口与她对话后触发剧情。织部翼获得新的表演力——ツタワルテテ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“ふれあいの扉”后，观看握手会的剧情。

完成支线任务后，织部翼的个人档案追加“体当たりアイドル”，并获得特殊表演力“デビュースマイル”。

支线任务2：心を開いて

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	完成翼的支线1且舞台等级达到7	涩谷・セイレーン门口

通过大地图前往“涩谷・セントラル街方面”，往下走来到Cafe Seiren店面前

与织部翼对话后触发剧情。

读完翼发来的重要TOPIC后前往前往涩谷・涩谷站前，与站在广告牌前名叫“ノラ猫に详しい人”的男学生对话，之后前往涩谷・ヒーホーマート前，往106的方向走，在“味の名店街”门口与留着飞机头发型，名字叫“猫绳张りに详しい人”的男性对话。

接着在GamePad上发出重要TOPIC，往回走一点，在黄色药店边上的小路前选择“织部翼を呼び出す”后触发剧情。织部翼获得新的表演力——“マダマダオアズケ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“小恶魔の扉”后，观看翼出现的CM广告。

完成支线任务后，织部翼的个人档案追加“小恶魔アムリタガール”，并获得即兴表演力“ツバサに梦Chu”。

支线任务3：风はツバサ色（推荐等级:Lv.47）

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始后	完成翼的支线2且舞台等级达到9	フォルトゥナ事务所

在事务所内找织部翼对话，触发剧情，原来翼要举办个人Live。

接到舞子发来的重要TOPIC后，前往大东テレビ的迷宫——幻想大东テレビ。传送到番组セットB 1F，从北门出来后，来到拱桥处，选择进入并观看剧情，之后进入战斗（队伍中必须有织部翼，且战斗中无法更换）



敌人情报

BOSS：Lv46フェルス		
攻击属性	耐性	弱点
枪	灵性、肉体无效；剑、冰、雷耐性	斧、弓、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv44赤革の蛮族×2	斧	剑、火、灵性

战斗要点

除了固定参战的主角和翼外，可以让真守或者弓弦参战。BOSS会使用全体万能属性攻击和冰魔法攻击，另外由于两个杂兵被全部打死后还会增员，因此可以让主角引发连携攻击先干掉其中一个，另一个则放任不管，这样场面上就一直只会是BOSS和一个杂兵，此后集中火力打败BOSS即可取胜。

打败BOSS后，织部翼获得新的表演力“ユメノツバサ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“大空の扉”后，观看翼的Solo演出，不得不说，歌美人更美呀。

完成支线任务后，织部翼的个人档案追加“セイクリッドアイドル”，并获得即兴表演力“Fly～君という风～”。

注：此时若是满足条件，还可以获得翼和主角的即兴演出技能，具体条件可查看前文中技能系统的即兴演出技能部分。

斗马

支线任务1：明日に向かって突け（推荐等级:Lv.7）

出现时间	出现条件	出现地点
第一章衔接章节开始后	斗马的舞台等级达到3	涩谷・セントラル街通り

前往SIDE标注的涩谷・セントラル街通り与斗马对话接受任务，之后打开大地图前往“东母デパート屋上”与斗马对话。

接到斗马发来的重要TOPIC后，前往だいたま展望台的迷宫：幻想だいたま，打倒5只帽型幻影“ブロブ”（具体图片可以在GamePad上查卡），记住一定要使用斗马本人打倒敌人，即便他在队伍中但由其他角色终结敌人是不算的。

完成后斗马获得新的表演力“キモチハヒーロー”，发送重要TOPIC后回到繁花宫殿中合成他的固有技能“爆进の扉”后，观看斗马的特摄剧演出。

完成支线任务后，斗马的个人档案追加“吠える牛怪人”，并获得即兴表演力“猛牛爆进”。

支线任务2：豹柄を着た斗马

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	完成斗马的支线1且舞台等级达到5	东母デパート屋上

前往东母デパート屋上，与斗马对话后触发剧情。读完斗马发来的重要TOPIC后从大地图前往原宿与他对话，再次触发剧情。

斗马获得新的表演力“ミワクノヘンシン”，回到繁花宫殿中合成他的固有技能“变身の扉”后，观看斗马的特摄剧演出。

完成支线任务后，斗马的个人档案追加“华丽なピンチヒッター”，并获得特殊表演力“ガイアの嘬き”。

支线任务3：英雄<トウマ>覚醒（推荐等级:Lv.42）

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始后	完成斗马的支线2且舞台等级达到9	フォルトゥナ事务所

在事务所内与斗马对话，剧情过后在事务所门口收到舞子发来的重要TOPIC，之后前往涩谷106的迷宫——幻想涩谷106，传送到7F后，走楼梯来到顶层进行BOSS战，斗马必须在队伍中才能开始战斗。

敌人情报

BOSS：Lv44咒缚のアベル		
攻击属性	耐性	弱点
枪	灵性、肉体无效；剑耐性	斧、火炎

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv44朱金の剑士	剑	枪、冰、灵性
Lv44朱金のアーマーナイト	斧	剑、火、灵性、肉体

战斗要点

除了固定参战的主角和斗马外，推荐真守参战。BOSS 会使用全体毒属性技能，因此可以在战斗前买好解毒道具，准备一点物反镜在战斗中使用也不错，另外角色中若有习得对骑马系的技能，对 BOSS 很有效。杂兵方面如果两个全被打倒，则 BOSS 还会进行召唤，因此建议只打倒一个控场，若是队伍中有源真守，那就先全力打倒剑属性的朱金の剑士。

完成战斗后，斗马获得新的表演力“オレハタタカウ”，读完斗马发来的重要 TOPIC 后回到繁花宫殿中合成他的固有技能“ヒーローの扉”，观看斗马的特摄剧演出。

完成支线任务后，斗马的个人档案追加“覚醒するヒ－ロ－”，并获得即兴演出技能“凰牙坏炎枪”。

黑乃雾亚

支线任务1：Poker Face

出现时间	出现条件	出现地点
第一章衔接章节开始后	雾亚舞台等级达到5	涩谷・セントラル街通り

前往涩谷・セントラル街方面，在迷宫出口处的对面和雾亚对话触发剧情，得知她想找一个布偶。收到雾亚发来的重要 TOPIC 后前往だいたま展望台，调查地上的闪光点，获得贵重品——坏れたマスコット，

返回事务所，和翼的姐姐彩羽对话，剧情过后获得贵重品——坏れたマスコット改，并发送重要 TOPIC。返回涩谷・セントラル街方面，在接任务的地方和雾亚对话。

之后雾亚获得新的表演力“フメイノチカラ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“彷徨う心の扉”，观看雾亚的 Live 演出。

完成支线任务后，雾亚的个人档案追加“ひと味违うカリスマ”，并获得即兴演出技能“迷路”。

支线任务2：Not A Girl (推荐等级:Lv.21)

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	完成雾亚的支线1且舞台等级达到8	フォルトナ事务所



在事务所中与雾亚对话触发剧情，之后在事务所门口接到雾亚发来的重要 TOPIC。

前往涩谷・セントラル街方面，进入迷宫：幻想涩谷，要求使用雾亚打倒 10 只名为“フライトナーズ”的幻影（样子类似蓝色幽灵，可在 GamePad 的对话中确认）。打倒 5 只后会触发剧情，之后继续完成即可。

之后雾亚获得新的表演力“カワイイアナタ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“もふもふの扉”，观看雾亚可爱的 MC 演出。

完成支线任务后，雾亚的个人档案追加“クール or キュート”，并获得特殊表演力“パステルアワー”。

支线任务3：キリアインワンダーランド (推荐等级:Lv.42)

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始后	完成雾亚的支线2且舞台等级达到10	フォルトナ事务所

在事务所中与雾亚对话触发剧情，原来社长让她和翼结成新的组合，因此要进行双人特训。接到雾亚的重要 TOPIC 后，前往セントラル街方面，进入迷宫：幻想涩谷，传送到三丁目 2F，往北进门来到主线中打 BOSS 的地方，进行战斗，此战必须让雾亚和翼都在队伍中才行。

敌人情报

BOSS：Lv44マジ		
攻击属性	耐性	弱点
斧	灵性、肉体无效；枪、雷耐性	剑、冰

BOSS：Lv44サジ		
攻击属性	耐性	弱点
斧	灵性、肉体无效；枪、雷耐性	剑、冲击

战斗要点

战斗开始后，雾亚和翼都新增技能——悩杀ポーズ，必须先使用这招攻击敌人，否则其他招式均无法造成伤害，一直让敌人进入魅了状态，这场战斗也就几乎没有难度可言。

完成战斗后雾亚获得新的表演力“アタラシイワタシ”，回到繁花宫殿中合成她的固有技能“新世界の扉”，观看雾亚和翼的双人 Live 表演，变得可爱的雾亚和更加帅气的翼，完美的演出！

完成支线任务后，雾亚的个人档案追加“新たなる Kiria”，并获得织部翼和黑乃雾亚的即兴演出技能“Give me!!”。

源真守

支线任务1：スティール・ハート (推荐等级:Lv.34)

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始后	真守舞台等级达到3	だいたま展望台

在だいたま展望台与真守对话，收到舞子和真守的重要 TOPIC 后前往迷宫：幻想大东テレビ。查看 Tiki 发来的讯息，点击 Map 图标便会自动定位到 BOSS 所在位置。传送到番组セット B 1F 屋内，BOSS 就在左手边西门出去的拱桥处。

敌人情报

BOSS：Lv40 ロレンス		
攻击属性	耐性	弱点
斧	雷、灵性、肉体无效；枪耐性	剑、冰

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv33 黑翼のペガサスナイト	枪	斧、弓、冲击
Lv34 朱金のパラディン	枪	斧、雷





战斗要点

这场战斗必须有真守参加，BOSS 弱点是冰，可以让黑乃也参战。优先打到两个枪属性的杂兵，以免主角受到连携攻击。

完成战斗后真守获得新的表演力“ハッキリイイマス”，返回繁花宫殿合成她的固有技能“勇气の扉”，观看真守的演出剧情。

完成支线 1 后真守个人档案追加“勇气のまもりん”，并获得特殊表演力“レンチン☆ハート”。

支线任务2：フォルトナ家の姉妹

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始后	真守舞台等级达到6	だいたま展望台

在だいたま展望台入口处与真守对话，收到真守发来的重要 TOPIC 后前往涩谷・鸟头目芸能塾门口与真守对话，之后触发特别训练的剧情，并在接下来的对话中按照以下正确选项进行选择。

1. “连れていってもらいなさい。”
2. “お果子をねだるんだ。”
3. “全力で喜ぶんだよ。”

训练结束后真守觉醒新的表演力“アマエテイイカナ”，返回繁花宫殿合成她的固有技能“フォルトナ家の扉”，触发真守进行短剧表演的剧情。

完成支线 2 后真守的个人档案追加“全国民の妹”，获得特殊表演力“レンチン☆ソウル”。

支线任务3：フォルトナ家の姉妹

出现时间	出现条件	出现地点
第五章衔接章节开始后	真守舞台等级达到10	だいたま展望台



在だいたま展望台入口处与真守对话，之后会自动返回繁花宫殿。剧情过后接到 Tiki 发来的重要 TOPIC，并前往迷宫：幻想大东テレビ 。

通过传送点传送到番组セット B 屋内 2F，从对面的门下楼来到 1F，进入楼梯口边上的小屋内，地上的闪光点就是所要寻找的“幻想黑曜石”。

返回繁花宫殿，和 Tiki 对话选择“お愿い、Tiki”，入手关键道具“ガイアのペティナイフ”，之后触发和番组 P 对话的剧情，真守大暴走！

真守获得新的表演力“ワタシガツクル”，在繁花宫殿中合成固有技能“梦いっぱいの扉”，欣赏真守再次演唱《雨音のメモリ一》。

完成支线 3 后真守的个人档案追加“歌谣曲の女帝”，获得特殊表演力“雨音のメモリ一”。

弓弦エレオノーラ

支线任务1：读んでダベって恋をして

出现时间	出现条件	出现地点
第三章弓弦入队后	弓弦舞台等级达到3	涩谷忠犬八公像前

前往涩谷站前，在忠犬八公像前的树下与弓弦对话，解锁新的场景——教室セット。从大地图前往教室セット，和弓弦对话。之后前往涩谷・ヒーホーマート前，进入便利店和弓弦对话，接着前往咖啡店门口再次和她对话触发剧情。

弓弦获得新的表演力“ヒミツノヌクモリ”，返回繁花宫殿中合成固有技能“小さな恋の扉”，观看弓弦出演的短剧《恋するたんぽぽ》。

完成支线 1 后弓弦的个人档案追加“恋に恋する女子高生”，获得即兴表演力“ときめき片想い”。

支线任务2：プリンセス・オブ・ホラ-（推荐等级 Lv.40）

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始后	弓弦舞台等级达到7	教室セット

前往教室セット与弓弦对话，二人一起去看恐怖电影，剧情过后收到弓弦发来的重要 TOPIC，要求打倒 6 个名为“リーガン”的幻影，具体图像请在 GamePad 上确认。

前往迷宫：幻想ダイバースタジオ，并将弓弦设定为战斗角色，传送到液晶パネル 1 号门，附近会固定刷新要求的幻影。打倒 6 只幻影后自动触发关键战斗，对手为三只 Lv45 的リーガンブレア，弱点为冲击和雷，对弓有耐性。

完成战斗后弓弦获得新的表演力“ブチヌキブレイブ”，返回繁花宫殿合成固有技能“暗を祓う光条の扉”，观看弓弦出演恐怖剧集的片段。

完成支线 2 后弓弦的个人档案追加“グイグイヒロイン”，获得特殊表现力“ホラー・ハンター”。

支线任务3：ハリウッドをブッ飞ばせ

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始后	弓弦舞台等级达到10	教室セット

前往教室セット与弓弦对话，之后前往便利店触发剧情，其中与之前相关的几个选项要正确选择，具体如下：

1. “恋するたんぽぽ。”
2. “酵素。”
3. “『ナナリー』モデルのネックレス。”
4. “死灵の暗黑舞踏会 IV。”

弓弦获得新的表演力“ハナレヌオモイ”，返回繁花宫殿合成固有技能“旅立ちの扉”，之后欣赏弓弦主演的电影预告。

完成支线 3 后弓弦的个人档案追加“プレシャスアクトレス”，获得即兴表演力ンス“运命の一射”。

剑弥代

支线任务1：ザ・ハングリーマン

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始	弥代舞台等级达到6	フォルトナ事务所

在事务所中与弥代对话，在出口处收到真守发来的重要 TOPIC。之后前往涩谷・セントラル街方面，往下走来到 Cafe Seiren 店面前与真守对话，触发剧情。

弥代获得新的表演力“ミカクノミラクル”，返回繁花宫殿合成固有技能“食欲の扉”，观看弥代参加真守美食节目的演出。

完成支线 1 后剑弥代的个人档案追加“孤高の美食家”，获得即兴表演力“ザ・ハングリーマン”。

支线任务2：危险な关系（推荐等级：Lv.52）

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始	弥代舞台等级达到9	涩谷・鸟头目芸能塾门口

前往涩谷・鸟头目芸能塾门口与弥代对话，收到弥代发来的重要TOPIC 后前往迷宫：幻想ダイバースタジオ，传送到“液晶パネル 2の扉”，进入 2 号门中进行战斗，弥代和弓弦必须作为战斗角色。

敌人情报

BOSS：Lv53 ワンパ		
攻击属性	耐性	弱点
魔法（冰）	枪、斧、火、冰、雷、冲击反射；灵性、肉体无效	剑（弓攻击后）、弓（剑攻击后）

战斗要点

非常特别的一场 BOSS 战，战斗开始后弥代可以使用剑属性技能“手がかりは…”，弓弦可以使用弓属性技能“犯人は…。”，必须使用这两种技能攻击敌人引发连携才比较有效，其他任何技能都只会产生很小的伤害，因此主角基本上只要负责回复和加状态就行了。

另外需要注意的是 BOSS 的弱点会随着受到伤害的属性而发生变化，受到剑属性攻击后弱点变为弓，受到弓属性攻击后弱点变为剑，也就是说必须要让弥代和弓弦轮流进行攻击才行。

通常的杂兵被打倒后会不断增员，弱点是剑，因此可以让主角牵制它。最好还是尽可能将其消灭，因为它的斧攻击属性刚好是弓弦的弱点。

完成战斗后弥代获得新的表演力“ツナガルキズナ”，返回繁花宫殿合成固有技能“可能性の扉”，观看两人共同出演的剧集《季节外れの UFO》。

完成支线 2 后弥代的个人档案追加“绊を知つた男”，获得特殊表演力“谜の转校生”。

支线任务2：死亡演技（推荐等级：Lv.57）

出现时间	出现条件	出现地点
第六章进入迷宫幻想ドルーア后	弥代舞台等级达到12	涩谷・セイレーン前

到涩谷的 Cafe Seiren 门口与弥代对话，接到弥代发来的重要TOPIC 后前往迷宫：记忆の幻想领域，来到最深处的“英雄の间”，也就是进行第三次试炼的地方，剧情过后进行 BOSS 战，弥代必须作为战斗角色。

敌人情报

BOSS：Lv59 ロンクー		
攻击属性	耐性	弱点
剑	斧、冰、灵性、肉体无效；冲击耐性	枪、火

战斗要点

根据敌人的弱点可以让斗马参战，他对剑属性攻击也有较高的免疫。BOSS 在中途会用反击技能（真？カウンター），反射所有物理攻击，即便是带魔法的物理攻击也不行。这时候可以换上雾亚等纯魔法角色上来输出，并推荐使用弥代的 SP 技能“怨敌调伏”，以其人之道还治其人之身，让 BOSS 死于自己的攻击。

BOSS 战后弥代获得新的表演力“アエテヨカッタ”，返回繁花宫殿弥代合成固有技能“决着の扉”，观看弥代的特摄演出

完成支线 3 后弥代的个人档案追加“一流を超えた一流”，获得即兴表演力ンス“オペラチオン”。

舞子

支线任务1：酒と舞子の日々

出现时间	出现条件	出现地点
第二章衔接章节开始	完成1个可战斗角色的支线任务	フォルトナ事务所

在事务所和舞子对话，之后前往繁花宫殿与 Tiki 对话，选择第一项。收到 Tiki 发来的重要 TOPIC 后，前往迷宫：幻想だいたまで寻找要求的道具：幻想冬虫夏草、幻想江户前シジミ、幻想梦岛土。各道具分布如下：

1. 幻想冬虫夏草：来到下层后，从左侧的断层处往下跳，调查地上的闪光点。

2. 幻想江户前シジミ：下层临近升降台的分叉口内，调查地上的闪光点。

3. 幻想梦岛土：回到上层后，在红色房间边上的回复球附近，调查地上的闪光点。

找齐所有物品后在 GamePad 上发送讯息，返回繁花宫殿 Tiki 对话，选择第一项

触发剧情后完成。

志摩崎舞子的个人档案追加“ほろ醉い女社长”，获得辅助技能“酒の席で结んだコネ”，今后贩卖物品时价格提升。

支线任务2：ロスト・メモリー

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始	完成舞子的支线1	フォルトナ事务所

在事务所和舞子对话，之后调查她身边的纸箱，把每个选项都选一遍后入手贵重品：舞子の写真集 2，触发剧情。

志摩崎舞子的个人档案追加“みんなのお母さん”，获得辅助技能“デキる女の收纳术”，今后持有道具数量的上限提升。

支线任务3：ゴッド・マザー

出现时间	出现条件	出现地点
第五章衔接章节开始	完成舞子的支线2	フォルトナ事务所

在事务所和舞子对话，获得贵重品：A4 レザーケース。在事务所门口雾亚发来 TOPIC 后前往大地图涩谷・セントラル街方面，往下走来到 Cafe Seiren 门口的柱子旁与雾亚对话。

在ダイバースタジオ与摄影师雕ノ泽对话后，打开 GamePad 发送重要 TOPIC，

并前往迷宫：幻想 106 寻找关键物品。可以先传送到 B3F，然后通过粉红女仆来到 B2F。在地图东侧圆形房间内的宝箱前，调查地上的闪光点入手贵重品——幻想道玄水晶。

返回繁花宫殿与 Tiki 对话，选择”よろしく、Tiki”后入手贵重品：魂焦点レンズ。回到ダイバースタジオ与雕ノ泽对话，入手贵重品“A4 レザーケース”。最后返回事务所与舞子对话，获得“舞子の写真集 3”。

舞子的个人档案追加“フォルトナの女神”，获得辅助技能“お母ちゃんのミニ财布”，今后购买商品时可以享受折扣。



Tiki

支线任务1：ちっきちきにしてあげ

出现时间	出现条件	出现地点
第一章衔接章节开始	完成1个可战斗角色的支线任务	繁花宫殿

前往涩谷・セントラル街方面，进入 Cafe sSeiren 触发剧情，得到 Tiki 嫁 P 可能出现在 106 迷宫中的讯息。之后前往迷宫：幻想 106，在 4F 找到 Tiki 嫁 P。收到重要讯息后返回繁花迷宫，与 Tiki 对话后完成。

Tiki 的个人档案追加“揺れるウタロイド”，获得辅助技能“あんしんイドラ”，今后在迷宫中使用道具 / 技能的持续时间延长。

支线任务2：コーヒーアンドドーナツ

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始	完成Tiki的支线1	繁花宫殿

Tiki 想吃名字奇怪的甜甜圈，绝对要满足她的要求！之后前往涩谷・ヒーホーマート前，进入便利店和普通店员对话，选择最后一项“ドーナツを买う”，却被告知已售罄。

收到重要讯息后前往セントラル街方面，进入咖啡店触发剧情，从 Tiki 嫁 P 那里得到了“限定ドーナツ”。返回繁花宫殿与 Tiki 对话选择“限定ドーナツを渡す”，即可完成。

Tiki 的个人档案追加“想いを集める少女”，获得辅助技能“みつけて表演力”，今后在连携中获得“表演力”的几率提升。

支线任务3：涩谷の中心でTikiを叫ぶ（推荐等级：Lv.53）

出现时间	出现条件	出现地点
第六章完成最终试炼后	完成Tiki的支线2	繁花宫殿

在繁花宫殿中与 Tiki 对话接受任务，回到事务所在出口处触发剧情，并发送重要 TOPIC。之后来到涩谷进入 Cafe Seiren 触发剧情，前往迷宫：幻想 106 的 B4F 进行战斗。

敌人情报

BOSS：Lv55 セルバンテス		
攻击属性	耐性	弱点
斧	枪、雷、冲击反射	剑、火、冰
斧	剑、火炎、冰反射	枪、雷、冲击

其他杂兵	攻击属性	弱点
Lv54 白银のソードマスター	剑	枪、冰、雷
Lv58 朱金のパラディン	枪	斧、雷

战斗要点

BOSS 会在战斗中途使用技能，改变自己的耐性和弱点，请参考敌人情报部分，并留意战斗中的提示。两个杂兵被打败后还会持续出现，依然留下一个进行控场，由于主角弱点是枪所以朱金のパラディン不能留。



完成 BOSS 战后获得贵重品：龙石のカケラのカケラ。回到事务所后接到 Tiki 嫁 P 发来的 TOPIC。之后前往涩谷进入 Cafe Seiren 触发剧情，发送重要 TOPIC。返回繁花宫殿与 Tiki 对话，把刚刚的得到的石头交给她，Tiki 终于实体化，并可以观看到 Tiki 精彩的 LIVE 表演（泪目）。

Tiki 的个人档案追加“ミラクルウタロイド”，获得新的辅助技能“かなえてマジカル”，今后在战斗中使用技能，有一定几率不消耗 EP。

バリィ

支线任务1：オンリー・ユー

出现时间	出现条件	出现地点
第三章衔接章节开始	完成1个可战斗角色的支线任务	涩谷・鸟头目芸能塾门口

前往涩谷，在鸟头目芸能塾门口与バリィ对话，剧情过后接到バリィ发来的 TOPIC。过马路来到对面的便利店与普通店员对话选择最后一项“真守んストラップを买う”，却被告知售罄，并和店员交换了 TOPIC。

出门后立刻收到店员发来的 TOPIC，返回事务所与舞子对话，之后前往涩谷，在鸟头目芸能塾门口与バリィ对话后完成。

バリー的个人档案追加“お骚がせマモリスト”，获得新的辅助技能“三次元の Heaven”，今后连携攻击中获得的金钱上升。

支线任务2：デュオはタイヘンだ！（推荐等级：Lv.30）

出现时间	出现条件	出现地点
第四章衔接章节开始	完成バリィ支线1	涩谷・鸟头目芸能塾门口

前往涩谷，在鸟头目芸能塾门口与バリィ对话，之后社长宣布弓弦和翼结成新的组合（社长还真是喜欢凑 CP 呢），剧情过后收到バリィ发来的 TOPIC。

将翼和弓弦设定为战斗角色，前往迷宫：幻想大东テレビ，在这里随便找幻影进行战斗，并引发连携攻击，一共达成 10 次含有翼和弓弦的连携后即可。最后返回鸟头目芸能塾，在门口与バリィ对话后完成，观看翼和弓弦的双人合唱曲，又是一首好听到不行的歌。

バリー的个人档案追加“フォルトナの鬼军曹”，获得新的辅助技能“熟练度 OneMore”，今后在战斗中可以更快提升熟练度。

完成支线 1 后解锁翼和弓弦エレオノーラ的双人演出技能“ドリームキャッチャー”。

支线任务3：バリィ・ザ・フォーエバ -（推荐等级：Lv.30）

出现时间	出现条件	出现地点
第五章衔接章节开始	完成バリィ支线2	繁花宫殿

虽然是バリィ的支线，但却要找 Tiki 接任务。原来バリィ看到自己喜欢的真守和主人公非常亲密，因此心生嫉妒，为了再次当上幻影御主成为真守心中的英雄，他独自前往迷宫中修行。

接到バリィ发来的 TOPIC 后，主角前往迷宫：幻想ダイバースタジオ。从右侧的门进入，和主线剧情中一样，继续按照“018769”的顺序来到 9 号门前，进入后进行战斗。

敌人情报

BOSS：Lv55 グリード		
攻击属性	耐性	弱点
魔法（火、冰）	火、冰、冲击、肉体耐性	斧、弓、雷

战斗要点

BOSS 擅长使用火属性和冰属性的魔法，并会反复召唤杂兵ヒルゴン，因此还是专心对付 BOSS 吧。

战斗胜利后接到バリィ发来的 TOPIC，前往鸟头目芸能塾门口与真守对话，想通一切的バリー灵感迸发，为真守创作了新的曲子。

バリー的个人档案追加“再起のギタリスト”，获得新的辅助技能“云隐れ Ninja”，今后在战斗中逃跑成功率上升。

完成支线 3 后，获得源真守和バリィ的双人演出技能“放课后ばくあれー”。

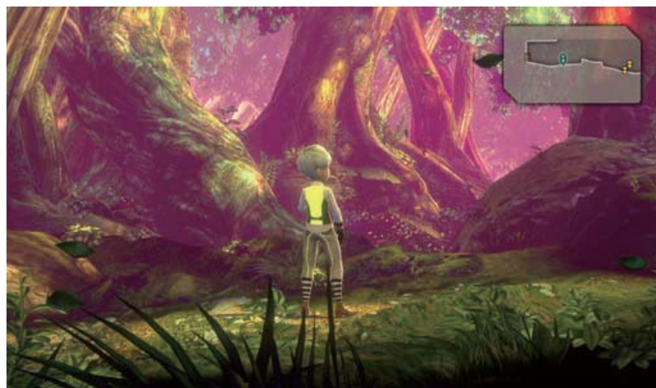
《求生档案 天空的彼端》已经发售有一段时间了，想必各位玩家也已经一周目通关了吧。目前游戏已经更新了1.02补丁，游戏报错以及奖杯BUG等问题也已经基本得到解决，大家也终于可以对本作进行深度研究了。本次的研究中心，便为大家带来本作正确的“刷刷刷”技巧以及隐藏迷宫的攻略，希望能够对大家有所帮助。

当前游戏版本：1.02

文 乙太&古林 美编 小瑟

求生档案 天空的彼端	Spike Chunsoft	角色扮演
多机种	イグジストアーカイヴ－The Other Side of the Sky－	日版
	2015年12月17日 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4：7200日元、PSV：6800日元	

练级&刷装备心得



如果玩家想要顺利攻破本作的隐藏迷宫的话，就必须让主力角色的等级提升至160级以上，并且每人拥有一套强力的武器与装备。不过如果玩家按照常规的方法进行练级的话，将会耗费很多时间，并且也无法获得不错的装备，或者有效率地积累AMP。因此，对角色进行合理的技能搭配，使练级以及刷装备的过程变得更有效率，就显得十分重要了。首先，玩家需要选择一个合适的练级时期，通关前，推荐玩家在第11章时并且解锁了贪婪模式后，选择杂兵战中小型敌人偏多的后期迷宫进行练级，比如“淀みの森”。如果玩家已经通关，则可以选择在开放的高难度迷宫中进行练级。在迷宫中开启贪婪模式，这样就更容易触发连锁遇敌。如果成功触发连战的话，首先要依靠大范围攻击快速清扫杂兵，并且积攒“恶魔之欲”槽，再依靠角色的范围必杀技提高战斗效率，使所花费的时间缩至最短。为了保持有较高的经验值倍率加成，所有角色必须尽可能地装备带有能够将敌人击倒的招式或攻击系技能。合适的技能搭配对于提高练级效率十分重要，下面便给出推荐的技能搭配以及各技能最快的习得方法。

经验の残滓：该技能可以让经验值的额外加成百分比以一定的比例继承到下一场战斗，该技能LV5时，即可保持25%的额外经验加成。而由于该技能效果可以叠加，所以当我方队伍中全员装备该技能时，即可保持100%的经验值加成，即相当于双倍经验。该技能需要角色习得技能“**トレ－ニング**LV3”时才能解锁，可以优先将城玄光秀的“**トレ－ニング**”升至LV3，再让他习得“经验の残滓”，并将技能升至LV5，之后让其他角色通过“互相学习”系统从城玄光秀处直接习得该技能的LV5即可。

エンドレス・グリ－ド：该技能可以让“恶魔之欲”槽以一定比例继承至下一场战斗，由于技能效果也可以叠加，所以尽量让出战角色中的三人学会。该技能需要角色习得技能“邪神の鸣动”与“邪神の响震”到达LV3后才能解锁，可以优先让轰**なめろう**习得“**エンドレス・グリ－ド**”，再通过“互相学习”系统让其他角色习得。

ブレイク・アヴォイド：该技能可以通过消耗光我方当回合AP槽的方式，来回避原本会触发的奖励崩坏，这样就能一直保持在拥有连击奖励的状态，全队只要有一名角色装备即可产生效果。需要按“照魔障壁LV1”→“吸魔法换LV1”→“**ブレイク・アヴォイド**”的顺序进行习得，南木小春与苍鹭**ユイ**都能较快习得，可以让他们习得后通过“互相学习”让需要练级的主力成员习得。





速刷感情度心得

考虑到奖杯以及“互相学习”系统都与角色之间的感情度有关，因此快速刷满角色之间的感情度也是非常重要的。在本作中，有三种高效的方法用来刷感情度，第一种是依靠刷战斗场数，其次是依靠刷自由任务中的突发事件，最后还可以选择刷任务完成次数，这三种方法各有优缺点。想要靠战斗次数刷感情度的话，推荐迷宫为“阴に沈む南の森（初级）”，迷宫属于“一本道”型，而且敌人都是最初级的杂鱼，沿正路走的话，5 分钟就能跑完，并且清理完沿路的杂。如果想要靠突发事件刷感情度的话，则推荐迷宫“木漏れ日の森（中级）”，该迷宫中央区域 100% 能够触发突发事件，完成后角色间的感情度就能获得大幅度的提升。想要依靠任务完成次数来刷感情度的话，可以选择迷宫“淀みの森（初级）”，该迷宫的起始地点处就有转移装置，直接转移至 BOSS 所在区域，解决 BOSS 后即可完成任务，一般 1 分 30 秒即可完成一次任务，不断重复即可高效提高角色间的感情度。

隐藏任务攻略

或いは、彼らこそが…

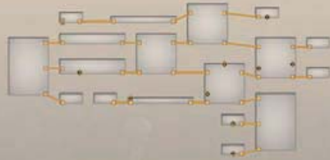
地点：塔・星の枢轴 最奥

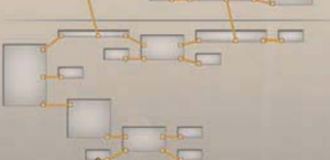
流程要点

这个任务可以连续挑战 4 次，完成第 3 次时冥寺倭人入队，完成第 4 次时**ボツ・カナタ**与**ボツ・ランゼ**入队，两次入队都会解锁奖杯。这三人就是十分强大的隐藏角色了，不但拥有独有的职业，而且除职业、魔法外的大部分技能都在初期获得，虽看不到好感度，但一样能与其他角色互相学习。因此务必在开启二周目前挑战此任务，可以在进一步练级的同时得到更强的角色。

这个任务的地图非常大，包含了大量的传送点。第一次进入需要打开多个开关，最终激活传送点 1，之后就能通过传送点 1 快速抵达 BOSS 点了。各机关所在位置如下：入口→右→右→左下→左上→左→右下→打开 2 个机关；通过传送点 3 会抵达回复点，通过传送点 5 打开 1 个机关；利用传送点 6 抵达中层，从这里开始右→左下→正中→右→右上→正中→左→打开 2 个机关，提升更多可前往的区域；通过传送点 9 来到最下层区域，之后右→左下→打开机关，激活传送点 1。

利用传送点 1 抵达最深处会看到回复点，之后就是 BOSS 战。





●第一次挑战 ～复誓～

BOSS 战：ボツ・カナタ、ボツ・ランゼ



两人的攻击范围都较广且攻击次数多，我方会被轻易破防，因此装备防反、自动反击或恢复防御类的技能都会很有效。神河兰世的攻击破防率极高，且她的血量比较少，先集中攻击把她击破吧。两个 BOSS 都吃毒、混乱与麻痹状态，可以用“中毒”大法来对付，这次还可以扔多个“妖魔香”使其混乱降低攻击频率。第一次完成任务后会解锁上级隐藏任务“ゼノビアゼル讨伐”。

●第二次挑战 ～咆哮～

BOSS 战：ボツ・カナタ、ボツ・ランゼ

血量比上一次挑战时更高一些，但攻略法是完全一样的。练级顺便来打掉即可。

●第三次挑战 ～里切～

BOSS 战：ボツ・カナタ、ボツ・ランゼ、カガト

两名 BOSS 与上一战相比血量与攻击力都略微降低，但这次麻烦的冥寺倭人也加入了战斗。冥寺倭人的防反一直是个很棘手的问题，因此这场战斗还是以击破冥寺倭人为最优先目标。只要能尽快让他退场，剩下的两人就不是什么难题了。战胜后，冥寺僂人作为隐藏角色加入队伍，解锁奖杯“12 人目の仲间”。

●第四次挑战 ～仲间～

BOSS 战：ボツ・カナタ、ボツ・ランゼ

相比第二次挑战，血量与攻击力都更高，但己方自然也提升了不少能力，用相同的攻略法就能顺利击破。战胜后，两人作为隐藏角色加入队伍，解锁奖杯“真の主人公”。

ゼノビアゼル讨伐

地点：塔・星の枢轴 最奥

流程要点

完成“或いは、彼らこそが…”的第一次挑战后就会解锁此任务，BOSS 位置是相同的，BOSS 相当强大，但若是配备“耐魔障壁”、“ハーフ・ガ－ド”等魔抗技能，还是可以顺利解决的。

BOSS 战：ゼノビアゼル

52 万的血量，行动模式与最终战的真祖“ゼノビア”基本相同，但会使用更强力的攻击，完全可以一次秒杀主角队伍。配备了应对魔法攻击的技能后，难度就会大降。循序渐进地破坏各个部位，耐心地击破这个 BOSS 吧。战胜后会解锁最后的隐藏任务“初对面”。

初对面

地点：塔・星の枢轴 最奥

任务攻略

完成“ゼノビアゼル讨伐”后解锁，终于能与萌萌的子安邪神开战啦！挑战之前最好给全员装上麻痹抗性的饰品，全员血量在 7000 以上为佳。

BOSS 战：ヤマトガ

看上去与最终战的女神“アマツメ”有些相似，但行动方式与主副部位都有所不同。由于邪神的炸弹攻击会带麻痹效果，己方需要装备带麻痹抗性的道具。首先破坏掉腰侧的部分，如此可明显降低其防御力，也不会再使用降低己方能力的技能。之后破坏除グリ－ド・リアクタ－外的所有部位，尽可能降低 BOSS 的能力值。最后破坏グリ－ド・リアクタ－后就能对本体施以伤害，但 BOSS 会开始使出最强的物理攻击，最好用法师的技能削弱敌方攻击力或提升己方的防御力，补血也要跟上，否则很可能扛不住一击而功亏一篑。战胜邪神后会解锁奖杯“ヤマトガ击破”。



技能列表

攻击系技能

技能名	SP	效果	解锁条件
流转する断头 一手	5/10/15	近身：第 1 击的同时使出有击倒效果的斩击	流转する断头 二手 LV、流转する断头　三手 LV1
流转する断头 二手	5/10/15	近身：第 2 击的同时使出有击倒效果的斩击	九条辽与冥寺倭人初期
流转する断头 三手	5/10/15	近身：第 3 击的同时使出有击倒效果的斩击	九条辽与冥寺倭人初期
流转する断头 初击	5/10/15	近身：全队最早攻击的同时使出有击倒效果的斩击	神河兰世与冥寺倭人初期
邪爪の闪き 一手	5/10/15	近身：第 1 击的同时使出带吹飞效果的斩击	邪爪の闪き 二手 LV1、邪爪の闪き 二手 LV1
邪爪の闪き 二手	5/10/15	近身：第 2 击的同时使出带吹飞效果的斩击	邪爪の闪き 初击 LV1
邪爪の闪き 三手	5/10/15	近身：第 3 击的同时使出带吹飞效果的斩击	邪爪の闪き 初击 LV1
邪爪の闪き 初击	5/10/15	近身：全队最早攻击的同时使出带吹飞效果的斩击	神河兰世与冥寺倭人初期
魔牙升斩 一手	5/10/15	近身：第 1 击的同时使出附带上挑效果的斩击	流转する断头 一手 LV1
魔牙升斩 二手	5/10/15	近身：第 2 击的同时使出附带上挑效果的斩击	流转する断头 二手 LV1
魔牙升斩 三手	5/10/15	近身：第 3 击的同时使出附带上挑效果的斩击	流转する断头 三手 LV1
魔牙升斩 初击	5/10/15	近身：全队最早攻击的同时使出附带上挑效果的斩击	雾谷时久与冥寺倭人初期
邪爪逆五月雨	5/10/15	近身：使用叩击的同时使出上挑攻击	邪爪の闪き 一手 LV1
血涂られた十字 一手	5/10/15	近身：第 1 击的同时发动连续斩击	血涂られた十字 二手 LV1、血涂られた十字 三手 LV1
血涂られた十字 二手	5/10/15	近身：第 2 击的同时发动连续斩击	岩楯通し LV1
血涂られた十字 三手	5/10/15	近身：第 3 击的同时发动连续斩击	岩楯通し LV1
神速の瞬き	15	近身：能够瞬间移动进行近身攻击	魔牙升斩 一手 LV1
岩楯通し 初击	5/10/15	近身、间接：全队最早攻击附带破防效果	雾谷时久与冥寺倭人初期
岩楯通し	5/10/15	近身 间接：第一击附带破防效果	岩楯通し 初击 LV1
蛇王の速棘 一手	5/10/15	间接：第 1 击的同时伴随触手攻击	蛇王の速棘 二手 LV1、蛇王の速棘 三手 LV1
蛇王の速棘 二手	5/10/15	间接：第 2 击的同时伴随触手攻击	冥寺阎美与冥寺倭人初期
蛇王の速棘 三手	5/10/15	间接：第 3 击的同时伴随触手攻击	冥寺阎美与冥寺倭人初期
蛇王の棘尾 一手	5/10/15	间接：第 1 击的同时伴随触手攻击（有延迟）	蛇王の棘尾 二手 LV1、蛇王の棘尾 三手 LV1
蛇王の棘尾 二手	5/10/15	间接：第 2 击的同时伴随触手攻击（有延迟）	姬樫朱雀与冥寺倭人初期
蛇王の棘尾 三手	5/10/15	间接：第 3 击的同时伴随触手攻击（有延迟）	姬樫朱雀与冥寺倭人初期
土百足の颚 一手	5/10/15	间接：第 1 击的同时伴随对敌人背后的触手攻击	土百足の颚 二手 LV1、土百足の颚 三手 LV1
土百足の颚 二手	5/10/15	间接：第 2 击的同时伴随对敌人背后的触手攻击	城玄光秀与冥寺倭人初期
土百足の颚 三手	5/10/15	间接：第 3 击的同时伴随对敌人背后的触手攻击	城玄光秀与冥寺倭人初期
沙罗双树 一手	5/10/15	间接：第 1 击的同时从敌人所处地面发动触手攻击	沙罗双树 二手 LV1、沙罗双树 三手 LV1
沙罗双树 二手	5/10/15	间接：第 2 击的同时从敌人所处地面发动触手攻击	轰なめろう与冥寺倭人初期
沙罗双树 三手	5/10/15	间接：第 3 击的同时从敌人所处地面发动触手攻击	轰なめろう与冥寺倭人初期
夜叉蜘蛛 一手	5/10/15	间接：第 1 击的同时伴随将敌人包围的触手	沙罗双树 一手 LV1

攻击系技能

技能名	SP	效果	解锁条件
夜叉蜘蛛 二手	5/10/15	间接：第 2 击的同时伴随将敌人包围的触手	沙罗双树 二手 LV1
夜叉蜘蛛 三手	5/10/15	间接：第 3 击的同时伴随将敌人包围的触手	沙罗双树 三手 LV1
魔弹速炮	5/10/15	魔法：使用攻击魔法的同时射出魔弹	南木小春、逢祇恋与冥寺倭人初期
魔弹击炮	5/10/15	魔法：使用攻击魔法的同时射出魔弹（有延迟）	月馆まゆら、苍鹭ユイ与冥寺倭人初期
魔弹乱炮	5/10/15	魔法：使用攻击魔法的同时射出 3 发魔弹	南木小春、苍鹭ユイ与冥寺倭人初期
魔甲诱弹 速射	5/10/15	魔法：使用攻击魔法的同时射出诱导魔弹	月馆まゆら、逢祇恋与冥寺倭人初期
魔甲诱弹 狙击	5/10/15	魔法：使用攻击魔法的同时射出诱导魔弹（有延迟）	逢祇恋、苍鹭ユイ与冥寺倭人初期
魔弹诱弹 连射	5/10/15	魔法：使用攻击魔法时发射三发诱导魔弹	月馆まゆら、南木小春与冥寺倭人初期
爆魔の冲波 初击	5/10/15	全队最早攻击时，在命中时产生冲击波	城玄光秀、冥寺倭人初期
爆魔の冲波 一手	5/10/15	近身、间接：第 1 击命中时产生冲击波	爆魔の冲波 二手 LV1、爆魔の冲波 三手 LV1
爆魔の冲波 二手	5/10/15	近身、间接：第 2 击命中时产生冲击波	爆魔の冲波 初击 LV1
爆魔の冲波 三手	5/10/15	近身、间接：第 3 击命中时产生冲击波	爆魔の冲波 初击 LV1
破阵の烈波 初击	5/10/15	全队最早攻击时，在命中时产生中级冲击波	姬椌朱雀、冥寺倭人初期
破阵の烈波 一手	5/10/15	近身、间接：第 1 击命中时产生中级冲击波	破阵の烈波 二手 LV1、破阵の烈波 三手 LV1
破阵の烈波 二手	5/10/15	近身、间接：第 2 击命中时产生中级冲击波	破阵の烈波 初击 LV1
破阵の烈波 三手	5/10/15	近身、间接：第 3 击命中时产生中级冲击波	破阵の烈波 初击 LV1
杀冲激波	5/10/15	使出向下叩击时产生中级冲击波	岩栖通し LV1
杀冲广波	5/10/15	使出向下叩击时产生特大级冲击波	邪爪の闪き 一手 LV1
内藏えぐり 初	5/10/15	全队最早攻击时，将产生连续伤害	冥寺阎美、冥寺倭人初期
内藏えぐり 一手	5/10/15	近身、间接：第 1 击命中时产生连续伤害	内藏えぐり 二手 LV1、内藏えぐり 三手 LV1
内藏えぐり 二手	5/10/15	近身 间接：第 2 击命中时产生连续伤害	内藏えぐり 初击 LV1
内藏えぐり 三手	5/10/15	近身 间接：第 3 击命中时产生连续伤害	内藏えぐり 初击 LV1
脏狱杀	5/10/15	使出向下叩击时产生连续伤害	姬椌朱雀、冥寺倭人初期

防御系技能

技能名	SP	效果	解锁条件
铁壁の刚盾	5/10/15	减轻物理伤害	防御支援 LV1(雾谷时久、冥寺倭人)
加护の大盾	5/10/15	减轻前卫与中卫的物理伤害	轰なめろう、姬椌朱雀、冥寺倭人初期
断刃の见切り	5/10/15	减少防御的有效时间，但在防御中不受伤害	防御支援 LV1(城玄光秀、冥寺倭人)
防御支援	2	防御崩坏的同时自动进行防御	九条辽、城玄光秀、雾谷时久、冥寺倭人初期
防刃の见切り	5/10/15	瞬间防御的同时减轻伤害	轰なめろう、神河兰世、九条辽初期
明镜の见切り	5/10/15	瞬间防御的同时打断敌人的动作	南木小春、月馆まゆら、逢祇恋、苍鹭ユイ、冥寺阎美、冥寺倭人初期
逆袭の见切り	5/10/15	瞬间防御的同时发动反击	防御支援 LV1(九条辽、冥寺倭人)
空蝉の刃	5/10/15	回避成功后发动反击	防刃の见切り LV1（神河兰世、冥寺倭人）
复仇の断刃	5/10/15	防御成功的同时自动发动反击斩击	明镜の见切り LV1(冥寺阎美、冥寺倭人)
复仇の魔弹	5/10/15	防御成功的同时自动发动反击魔弹	明镜の见切り LV1(南木小春、月馆まゆら、逢祇恋、苍鹭ユイ、冥寺倭人)

辅助系技能（非混合技能）

技能名	SP	效果	解锁条件
经验の残滓	2/4/6/8/10	一定比例的经验值加成能够延续到下一场战斗	トレ－ニング LV3
エンドレス・グリ－ド	2/4/6/8/10	一定比例的“恶魔之欲”槽能够延续到下一场战斗	邪神の鸣动 LV3、邪神の响震 LV3
オ－バ－・アクセル	2/4/6/8/10	提升 AP 量	モリバンド・バスタ –LV5、モリバンド・ガ－ダ –LV5（无法被互相学习）
チャ－ジアタック	2/4/6/8/10	提升攻击系技能的伤害	流转する断头 一手 LV1
チャ－ジカウンタ－	2/4/6/8/10	提升反击的伤害	空蝉の刃 LV1
マジック・ガ－ド	15	用魔法防御代替物理防御	九条辽、南木小春、冥寺倭人初期
ハ－フ・ガ－ド	15	魔法 & 物理防御	九条辽、南木小春、冥寺倭人初期
レゾナンス・ガ－ド	15	防御人数越多效果越好	マジック・ガ－ド LV1、ハ－フ・ガ－ド LV1
邪神の鸣动	2/4/6/8/10	提升“恶魔之欲”的威力	轰なめろう、冥寺倭人初期
邪神の响震	5/10/15	提升“恶魔之欲”槽的提升速率	轰なめろう、冥寺倭人初期
邪神の觉醒	2/4/6/8/10	以一定的“恶魔贪欲”槽开始战斗	エンドレス・グリ－ド LV3
耐魔障壁	15	受到的魔法效果减半	南木小春、苍鹭ユイ、冥寺倭人初期
吸魔法换	15	受到魔法攻击时则恢复冷却状态	耐魔障壁 LV1
ソウル・オルタナティブ	2/4/6/8/10	避免进入行动不能状态（每场战斗仅 1 次）	复仇の誓い LV1
命の圆环	2/4/6/8/10	当该角色行动不能时，回复同伴的 HP	愈やしの知惠 LV1

辅助系技能（非混合技能）

技能名	SP	效果	解锁条件
复仇の誓い	2/4/6/8/10	同伴行动不能时，提升自身的攻击力	雾谷时久、姫椗朱雀初期
トレ－ニング	2/4/6/8/10	状态值下降，但获得的经验值提升	城玄光秀、苍鹭ユイ初期
アスリ－ト	2/4/6/8/10	AP 的回复量提升	一番枪 LV5
修复机能强化	2/4/6/8/10	待机时的回复量提升	月馆まゆら、逢祇恋、冥寺倭人初期
一番枪	2/4/6/8/10	第一次攻击时的威力提升	ミラ－ジユ・スル－LV1
ブレイク・アヴォイド	15	消费所有 AP 避免奖励崩坏	耐魔障壁 LV1、吸魔法换 LV1
ミラ－ジユ・スル－	2/4/6/8/10	不会被打断	雾谷时久、神河兰世、冥寺倭人初期
绝击 气绝	15	对“气绝”状态的敌人攻击时，必定能够会心	绝击 麻痹 LV1
绝击 毒	15	对于“毒”状态的敌人必定会心	绝击 混乱 LV1
绝击 麻痹	15	对“麻痹”状态的敌人攻击时，必定能够会心	九条辽、冥寺倭人初期
绝击 混乱	15	对“混乱”状态的敌人攻击时，必定能够会心	九条辽、冥寺倭人初期
フル・バスタ－	2/4/6/8/10	HP 全满时攻击力提升	沙罗双树 二手 LV1
フル・ガ－ダ－	2/4/6/8/10	HP 全满时防御力提升	沙罗双树 三手 LV1
モリバンド・バスタ－	2/4/6/8/10	HP 只剩 20% 时攻击力提升	フル・バスタ－LV3
モリバンド・ガ－ダ－	2/4/6/8/10	HP 只剩 20% 时防御力提升	フル・ガ－ダ－LV3
一击入魂	2/4/6/8/10	攻击行动仅为一次时，威力提升	チャ－ジ・カウンタ－LV3（神河兰世）
二击入魂	2/4/6/8/10	攻击行动仅为二次时，威力提升	チャ－ジ・カウンタ－LV3（神河兰世）
净化机能强化	2/4/6/8/10	待机时回复异常状态	月馆まゆら、逢祇恋、冥寺倭人初期
无意识下の修复	20	每个回合结束时都能恢复 HP	修复机能强化 LV3、净化机能强化 LV3
愈やしの知惠	2/4/6/8/10	提升道具的回复效果	无意识下の修复 LV1

辅助技能（混合技能）

混合技能虽然属于辅助技能类别之中，但是有些特殊，这些技能需要特定的角色间的好感度达到最大才有可能解锁，并且只有当这些指定的角色全部参战并且全部存活时才会有效，而且无法通过“互相学习”系统让其他无关角色习得。混合技能的效果均为提升一定比例的能力值，技能等级越高，提升的比例越大。





技能名	SP	效果	指定角色
竹马の盟友	–/4/6/8/10	提升 RDM,RST,AVD	九条辽、神河兰世、城玄光秀、南木小春
エタ－ナルトライアングル	–/4/6/8/10	提升 ATK,MAG	九条辽、神河兰世、月馆まゆら
师资相承	–/4/6/8/10	提升 HIT	城玄光秀、轰なめろう
祖父の思い出	–/4/6/8/10	提升 RDM	城玄光秀、逢祇恋
リスペクト・ヒ－ロ－	–/4/6/8/10	提升 MAG,AVD	逢祇恋、月馆まゆら、苍鹭ユイ
マジカル・ヒロイン	–/4/6/8/10	提升 MAG,RST	南木小春、月馆まゆら、苍鹭ユイ
契约と约束	–/4/6/8/10	提升 AVD	轰なめろう、姫椗朱雀
パンキ－・エツ	–/4/6/8/10	提升 ATK,HIT	姫椗朱雀、雾谷时久
アンビバレント	–/4/6/8/10	提升 ATK	雾谷时久、冥寺阎美、冥寺倭人
クイ－ンズ・オ－ダ－	–/4/6/8/10	神河兰世、姫椗朱雀、冥寺阎美参与战斗时且生存时，提升 ATK,RDM	神河兰世、姫椗朱雀、冥寺阎美
真の主人公?	–/4/6/8/10	提升全部状态数值	真・九条辽、真・神河兰世初期
男の汗	–/4/6/8/10	提升全部状态数值	队伍内全员男性
男の梦	–/4/6/8/10	提升全部状态数值	队伍内除九条辽之外全员女性

掉落系技能

技能名	SP	效果	解锁条件
ウェポン・ドロップ	2/4/6/8/10	提升武器的掉落率，可叠加	九条辽、雾谷时久、神河兰世初期
プロテクタ－・ドロップ	2/4/6/8/10	提升防具的掉落率，可叠加	城玄光秀、轰なめろう初期
アクセサリ－・ドロップ	2/4/6/8/10	提升饰品的掉落率，可叠加	南木小春、月馆まゆら初期
アイテム・ドロップ	2/4/6/8/10	提升道具的掉落率，可叠加	姫椗朱雀、逢祇恋、苍鹭ユイ初期



文 昴星团 美编 小瑟

《高达VS》系列”新作出乎意料地出在了掌机平台上。但由于本作的系统有着较大的变革，并没有加入历代经典的自由对战模式，这样的设定让游戏的玩法变得过于单一，下面就让我们来看看游戏的具体内容。

机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	BNEI	动作
PSV	机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE	日版
2015年12月23日	本地1~2人	对应年龄：全年龄
售价为7344日元		

菜单介绍

主菜单

选项	说明
EXTREME FORCE	剧情模式
DATA BASE	查看MS资料、音乐鉴赏以及操作教程
FORCE BATTLE	联机对战，只能进行本地联机
OPTION	更改按键或游戏设定



出击界面菜单

选项	说明
リンク	查看所有MS、战舰的连结状态
カスタムサウンド	更改BGM
ミッション情报	确认关卡情报



暂停菜单

选项	说明
ゲーム再开	继续游戏
リトライ	重新开始任务
コマンド リスト	查看机体操作列表
オプション设定	更改游戏设定
ボタン设定	更改按键设定
ミッション选择に戻る	回到任务选择界面



基础系统

剧情模式是单机下惟一的游戏模式，基础系统都归结于此。游戏剧情共分4章，均以任务的形式推进。完成一个章节内的主线剧情任务后，下个章节就会开启。

任务



1、任务等级。
2、哈罗徽章。已得到的哈罗徽章图标会发亮。
3、任务种类。
4、场地。

前三章中的主线剧情都以银色标志呈现，黄色和绿色标志的为特殊任务。绿色特殊任务需要消耗一定量的GP才能开启，完成绿色的特殊任务或部分黄色的特殊任务后，可获得新的MS，还有的黄色任务是开启新任务的必备条件。

每个任务都有三个挑战目标，完成相应目标后能获得哈罗徽章，集齐足够的哈罗徽章后，可在章节中开启新的特殊任务。此外，任务还分为小队战和对战两种形式，在任务信息界面以“FORCE”和“VS”标识。小队以最多6台MS外带一艘战舰或巨型MA组成队伍，可以查看战略地图并使用小队指令系统，任务中不会出现战力槽。若在任务中被击坠，则会在一定时间后于击坠地点最近的我方据点重生。对战模式是系列经典的模式，最多以2V2的形式进行战斗，屏幕上方会出现战力槽，当MS被击坠时会扣除对应COST的战力，战力槽默认为6000点，战力归零时该方判输。部分对战任务只有己方的战力槽，要求击破所有陆续出现的敌人。

出击准备界面



1、小队COST上限
2、机体图标。左上角的为机体COST，图标左下角若有“LOCK”字样，则无法更换其他机体，右下角为机体的最大耐久值。
3、机体信息。
4、辅助效果按钮。
5、随机分配队伍。
6、查看任务地图和信息。
7、打开出击界面菜单。
8、持有GP。

任务



完成任务后，系统会根据任务等级、完成时间、杀敌数、被击坠数以及得到的哈罗徽章给玩家奖励相应的GP点数，GP点数主要用于开启任务和使用辅助效果。

辅助效果



在出击准备界面中按START键会进入辅助效果选单，可消费GP开启辅助效果。辅助效果共有攻击力增加、防御力增加、推进槽增加和FP获得量增加四种，效果只作用于一次任务中，完成任务后会自动关闭，重新开始任务依然保留效果，不会重复消耗GP。

战舰、MA和MS

等级&连结技能



本作中除支援机外的作战单位都有等级的设定，等级状态根据MS的经验槽体现，最高6级。当MS达到最高级时，级数以MAX显示。在每场战斗的任务评价后，会根据参战单位的作战表现分配经验值，得到ACE和MVP评价的单位能获得额外的经验值。每当MS或战舰升级，都会习得一个连结技能，MS的连结技能只作用于自身，同类型技能会叠加，而战舰单位中与FP相关的技能则会作用于整个队伍。

支援机&量产机

游戏中还有不少没有等级和连结技能的支援机供玩家选择，部分支援机图标右侧有特殊的蓝色标志，这些机体就是量产机，编成时可以重复使用。

COST

游戏中的MS共有500、1000、2000、2500、3000这五种COST，COST越高的MS耐久力越高，性能也越好，但在小队战中被击坠后的再出击时间越长。对战模式下，机体被击坠后会扣除对应的COST，当剩余的COST低于机体原本COST时，机体就会以残血的状态再出击，这种情况成为COST Over，剩余的COST越少，COST Over扣除的耐久值就越多。编成小队时，也要注意队伍的总体COST不能超出上限，否则无法出击，若要提高COST上限，则要集齐一定数量的哈罗徽章，上限值最高为最高6000。

耐久值

每次战斗后，作战单位的最大耐久值都会降低，此时需要消耗GP对其进行修复，否则会影响机体在战场上的存活率。若使用耐久值未修复的机体出击，出击时界面会出现黄色界面提醒玩家。



战斗系统

关于操作

本作的操作只能从系统给予的3项操作方式中选择，以往的组合按键□+△和□+×依旧有效，依次对应操作按键中的特殊攻击1和特殊攻击2，但与主机版相比，对应的招式有所改变。



基础操作列表

按键	说明
方向键/左摇杆	移动
右摇杆	转动视角/切换目标
□	射击
△	格斗
○	锁定/切换目标
×	推进器
连按两下×	推进冲刺
连按两下同向方向键	垫步
Start	暂停菜单
L	打开战略地图
R+□/□+△	特殊攻击1
R+△/□+×	特殊攻击2
R+○	解除锁定
R+×/方向键↓↑	格挡

关于BGM



在出击界面菜单的“カスタムサウンド”选项中可以替换BGM，只要把MP3文件导入PSV中即可使用，把游戏内的固定曲目替换成自己喜爱的BGM，但无法手动选择当前关卡对应的BGM。

战斗界面



1、自机耐久值
2、武器弹药数
3、小地图
4、任务时间
5、势力等级
6、FP点数
7、推进槽
8、锁定框
9、锁定警告
10、据点状况

锁定与被锁定

本作的锁定系统增加了距离的设定，当敌人在锁定范围外就无法锁定，进入锁定范围的敌人会以白色锁定框的形式标识，此时只要按下○键即可对其进行锁定。锁定框分为红、绿、黄、白四种。锁定框呈红色时，射击和格斗攻击具有追踪性，在射击状态下格斗不会有拔剑的动作，是最佳的作战距离；锁定框呈绿色时，射击和格斗攻击不具有追踪性，在射击状态下格斗会有拔剑的动作；锁定框呈黄色时，代表目标处于无敌状态，一般在目标连续受到攻击直至保护时才会出现，此时千万不要发动攻击，以免浪费弹药。

当自机被敌人锁定时，对应该敌人方位的屏幕边缘会显示黄色的警示图标，一旦敌人发动攻击，警示图标就会变红，可以依此判断敌人的攻击方向并及时回避。

推进槽的管理

当机体从空中落地时，必定会产生落地硬直，落地时残留的推进槽越少，硬直时间就越长。可以利用这个特点抓住对手落地的瞬间发动攻击，相反，对手也能利用这个特点抓我方的落地，所以在空中战斗时要尽量保证在有推进槽的状态下进行落地动作，这样的话即使被敌方抓落地，也能在落地前利用剩余的推进槽做出回避对策。

推进取消&垫步

在玩家进行任意动作时，都可以用推进冲刺指令取消当前动作，这一行为成为推进取消（后文简称“BD”），利用BD取消攻击硬直可以回避掉大部分远程攻击，还能轻松达成三连射或连续格斗，把目标打至黄锁状态，但要注意BD消耗的推进槽量较大，要谨慎使用。



垫步能甩开攻击诱导，在敌人近处周旋时能有效避开格斗或诱导性强的射击攻击。另外在格斗动作中能用垫步取消当前的攻击动作，由于这个垫步动作伴随着彩虹色的幻影，也被老玩家们称为“虹Step”，不过注意要在对方使出攻击后再垫步才会有效果。

战斗界面



1、我方部队
2、敌方部队
3、据点
4、当前所选择的部队的行进路线
5、胜败条件
6、据点状况

战略地图是小队战的核心系统，通过地图可掌握战场信息，还能指挥部队的所有成员的行进，运用得当的话可以顺利拿下整场战斗的主导权。

据点

任务中的据点都以炮台的形式体现，据点会自动攻击附近的敌人，每个一段时间还会产生推进兵线的杂兵单位，同时也是机体的重生地点。据点可以看做是战略要地，推进兵线的杂兵虽然耐久低，但攻击力不俗，还能分散敌军的攻击，非常有用，而且据点的战斗力也不俗，把敌军引到据点附近击破是一种不错的战术。但要注意当附近有同势力的小队时，据点的防御力会上升。

FP&势力等级

击破敌机可以获得FP，若击破的敌机COST越高，获得的FP就越多。压制据点后，每隔一定时间也能获得FP。当FP积累到一定值以上时，势力等级就会提升，随着势力等级的提升，我方机体的攻击力会上升，所受到的伤害也会降低。



部队指令

在战略地图界面按△键即可打开部队指令列表，消耗FP使用部队指令，不同种类的部队指令所消耗的FP不尽相同，而且发动要求的势力等级也不同，合理使用的话，可以瞬间使战局逆转。下面给出所有部队指令的效果。



名称	势力等级	消耗FP	说明
对MS战术	2	2000	一定时间内，我方机体对敌方MS造成的伤害上升
对战舰战术	2	2000	一定时间内，我方机体对敌方战舰造成的伤害上升
对MS据点战术	2	2000	一定时间内，我方机体对敌方据点造成的伤害上升
一齐攻击	3	3000	一定时间内，我方机体的攻击力上升
防御体势	3	2500	一定时间内，我方机体受到的伤害减少
机体修理要请	2	3000	我方机体回复50%耐久值
战线复归要请	4	3000	被击破的我方MS立即出击
资源回收	1	500	一定时间内，击破敌方单位时获得的FP增加
增产体制	1	500	一定时间内，据点产生的FP增加
攻击遮断	6	4000	一定时间内我方所有机体不会受到伤害
フォ-スアタック	5	7000	让我方战舰对敌方主力机体造成大量伤害

使用**フォ－スアタック**指令后，战舰会进入蓄力阶段，蓄力过后有战舰发动攻击的动画。敌方战舰也会使用类似的行动，在蓄力结束前造成一定伤害的话可以停止敌方的**フォ－スアタック**。

奖杯列表

游戏的奖杯难度不算高，但需要花费的时间非常多，诸如“虹の彼方に”、“任务完了”和“アイラブ・ハロ！”这几个奖杯就要花费不少时间才能完成。奖杯“ガンダムファイト”和“コ－ディネ－タ－”可以用某些1对1的对战任务获得，推荐用满级的神高达配合攻击力增加的辅助效果，这样的话一套格斗技就可以打出超高的伤害，不仅能大量缩短任务时间，还能降低被攻击的频率。

奖杯种类	名称	获得条件
白金	FA计画コンプリ－ト	获得其他奖杯
铜杯	LINKED:0079	完成第一章的剧情任务
铜杯	よみがえれ！ガンダム！	完成全部第一章的任务
铜杯	LINKED:0087–0089	完成第二章的剧情任务
铜杯	仆が一番ガンダムをうまく使えるんだ！	完成全部第二章的任务
银杯	LINKED:0093–0096	完成第三章的剧情任务
铜杯	俺がガンダムだ！	完成全部第三章的任务
银杯	LINKED:ex–dream	完成第四章的剧情任务
铜杯	ガンダム・ザ・ガンダム	完成全部第四章的任务
铜杯	タイガ–バウムの梦	获得20台MS
银杯	亲父が热中するわけだ	获得所有MS
铜杯	ジャンク屋稼业	获得4架战舰
银杯	ゼネラル・レビル	获得所有战舰
银杯	ハロコレクタ–	收集100个哈罗徽章
金杯	アイラブ・ハロ！	收集所有哈罗徽章
铜杯	战争根绝を目指す者	完成50个任务
银杯	任务完了	完成所有任务
铜杯	こいつ、动くぞ！	用所有MS完成一次任务
铜杯	舰长の器	使用所有战舰完成一次任务
铜杯	エ–スパイロット	第一次得到ACE评价
银杯	トップエ–ス	累计得到50次ACE评价
铜杯	勋章授与	第一次得到MVP评价
金杯	ジオン十字勋章	累计得到50次MVP评价
铜杯	可能性の兽	某个机体的等级达到最高
金杯	虹の彼方に	全机体的等级达到最高
铜杯	最前线	第一次压制据点
银杯	シャアの再来	压制据点100次
铜杯	キマイラ队	击坠100台敌方的MS、MA和战舰
银杯	白い恶魔	击坠500台敌方的MS、MA和战舰
铜杯	体を通して出る力	使用过全部部队指令
银杯	コ–ディネ–タ–	无伤完成10次任务
铜杯	ラストシュ–ティング	在任务中的最后一击累计30次
铜杯	ガンダムファイト	仅让格斗武器命中的情况下通过10次任务
铜杯	星の王子さま	在空中停留时间累计超过300秒
铜杯	战术予报士	编成队伍时让COST等于小队COST
铜杯	落ち着いて击て	用没有弹药的武器射击50次
铜杯	先驱者の目觉め	开始剧情模式
铜杯	监视者	查看5个DATA BASE的机体资料
铜杯	EXTREMEMISSION1	完成任务“ジャブロ–攻略战”
铜杯	EXTREMEMISSION2	完成任务“ジオン最终防卫ライン”
铜杯	EXTREMEMISSION3	完成任务“星々の煌き”
铜杯	EXTREMEMISSION4	完成任务“忌まわしき记忆と共に”
铜杯	EXTREMEMISSION5	完成任务“ガンダムファイト、レディ・ゴ–！！”
铜杯	EXTREMEMISSION6	完成任务“管理プログラム（DC）”



成就奖杯堂
ACHIEVEMENTS & TROPHIES

《最终幻想Ⅶ》白金指南

这次登陆PS4平台的原汁原味版《最终幻想Ⅶ》增加了奖杯系统，因为有着官方金手指存在，所以奖杯难度并不算高，按部就班地打下来大概只需要25个小时左右一周目就可以白金，不过要特别注意容易错过的两个奖杯：1. 与巴雷特约会的“独特な感性”；2. 艾莉丝的究极极限技“大いなる福音”。本作的攻略网上随便搜搜都可以找到，因此在此就不予累述了，下面会针对部分奖杯给予辅助说明。

文 八重樱　美编 心の永恒

最终幻想Ⅶ		Square Enix	角色扮演
PS4	FINAL FANTASY Ⅶ		港版
	2015年12月6日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为113港币		

奖杯列表

杯种	名称	取得条件
白金	完结	取得全部奖杯
铜杯	初胜利	第一次取得战斗胜利
铜杯	リミットブレイク	第一次使用极限技
铜杯	完璧な女装	让古留根尾选中克劳德
铜杯	驱け出し召唤士	第一次使用召唤兽
铜杯	マテリアマスタ–	任意一块魔石达到LV5
铜杯	独特な感性	在金碟游乐场和巴雷特约会
铜杯	素晴らしい骑手	赢得陆行鸟赛跑
铜杯	高速ライダ–	在金碟游乐场的迷你游戏“G–BIKE”中获得10050分
铜杯	ユフィ	尤菲加入队伍
铜杯	ヴィンセント	文森特加入队伍
铜杯	リヴァイアサン	取得召唤利维亚桑的魔石
铜杯	バハム–ト	取得召唤巴哈姆特的魔石
银杯	ギルマスタ–	取得99999999块钱
银杯	トップレベル	任意一人的等级达到LV99
银杯	バハム–ト零式	取得召唤巴哈姆特零式的魔石
银杯	ナイツオブラウンド	取得召唤圆桌骑士的魔石
银杯	超究武神霸斩	习得克劳德的究极极限技
银杯	カタストロフィ	习得巴雷特的究极极限技
银杯	ファイナルヘヴン	习得蒂法的究极极限技
银杯	大いなる福音	习得艾莉丝的究极极限技
银杯	コスモメモリ–	习得赤红ＸⅢ的究极极限技
银杯	森罗万象	习得尤菲的究极极限技
银杯	スロット	习得凯特・西的究极极限技
银杯	カオス	习得文森特的究极极限技
银杯	ハイウインド	习得希德的究极极限技
金杯	ゲ–ムクリア	通关
金杯	召唤マスタ–	取得“マスタ–しょうかん”的魔石
金杯	ダイヤウエポン	击败钻石兵器
金杯	ルビ–ウエポン	击败红宝石兵器
金杯	エメラルドウエポン	击败绿宝石兵器
铜杯	痛い败北	灭团

约会指南

涉及奖杯：独特な感性

克劳德针对艾莉丝、蒂法、尤菲和巴雷特四人有好感度的设定，好感度可以通过对话选项、组队和战斗情况上升或是下降，最终克劳德将与好感度最高的那个人在金碟游乐场的摩天轮中完成约会剧情。

这四名角色有初期好感度，艾莉丝最高，为50，巴雷特最低，为0。如果要拿到与巴雷特约会的这个奖杯，从游戏一开始就要谨慎选择正确的对话，尽可能地降低其他几名角色的好感度才行。大家可以参照下表来做出判断。另外在战斗中，为某一角色回血、替她格挡攻击也可以加好感度，但本作有金手指，我估计绝大多数玩家们应该都不会有机会为同伴回血吧哈哈。

地点	相关剧情	选择肢	艾莉丝	蒂法	尤菲	巴雷特
初期好感度			50	30	10	0
八番街	和艾莉丝对话，她问“ねえ、何があったの？”，选择“气にするな……それより”，然后随便选直到出现右边的两个选项	もらおう（注1）	0	0	0	0
		やめとくよ	0	0	0	0
米德加的列车上	杰西问“今度、手作りのプレゼントしちゃおうかな”	远虑しとくよ	0	0	0	0
		乐しみにしてるよ	0	–3	0	0
第七天堂	如果之前从艾莉丝那里买过花的话，蒂法问“プレゼントにお花なんて、クラウドそうなんだ～”	ティファ、あげる	0	+5	0	0
		マリン、あげる	0	0	0	+5

地点	相关剧情	选择肢	艾莉丝	蒂法	尤菲	巴雷特
第七天堂	雪崩成员移动后，蒂法问“何か饮む？”	いまはそんな気分じゃないな	0	0	0	0
		キツイの、くれないか	0	+5	0	0
第七天堂	关于报酬的话题结束后，蒂法问“かわいい幼驯染の赖みも闻かずに行っちゃうんだ！”	よくいうぜ！	0	+5	0	0
		……わるいな	0	0	0	0
第七天堂	转天早上，蒂法问“よく眠れた？”	バレットのイビキがうるさくて……	0	0	0	+5
		ティファがそばにいたから……	0	+5	0	0
列车内部	未确认ID扫描启动后	最终车辆まで到达	0	+5	0	+5
		途中で飞び降りた	0	0	0	0
伍番魔晃炉	打赢BOSS后，巴雷特问“なんとかなりそうか？”	つよがる	0	0	0	+2
		ダメかもしれない……	0	+1	0	–3
贫民区教会	艾莉丝被塔克斯追赶时（总计3次）	しばらく待っていろ！（用木桶砸中敌人）	+1	0	0	0
		しばらく待っていろ！（木桶没有砸中敌人）	–3	0	0	0
		战え！	–1	0	0	0
		逃げるんだ！	0	0	0	0
艾莉丝的家	艾莉丝问“ティファは彼女？”	そんなんじゃない！	+1	0	0	0
		そんなところだ	–5	0	0	0
六番街的公园	艾莉丝问“いや～ん、归れない～！！”	家までおくる	0	0	0	0
		七番街までいっしょに	+1	0	0	0
古留根尾的宅邸	古留根尾选择了克劳德的前提下，会问“俺の事 好きか？”，此时选择“え～と”，接着他会问“他に好きな男でも？”	あなただけよ	0	0	0	0
		バレットっていうの……	0	0	0	+5
地下下水道	先和哪个女孩说话	艾莉丝	+3	0	0	0
		蒂法	0	+3	0	0
艾莉丝的家	玛琳问“クラウドの事 好きなんだよ、きっと”	俺にはわからないよ	–3	+3	0	0
		そうだといいな	+3	–3	0	0
神罗大厦68层	谁带艾莉丝安全离开	ティファ、赖んだぞ！	0	–2	0	0
		バレット、赖む！	0	0	0	+2
神罗大厦68层	再次编队时将谁编入队中	艾莉丝	+2	0	0	0
		蒂法	0	+2	0	0
		巴雷特	0	0	0	+2
神罗大厦67层	牢房中，蒂法问“ヒソヒソ（逃げられるかな？）”	（俺にまかせておけ）	0	+1	0	0
		（ちょっとキビシイな）	0	–1	0	0
神罗大厦67层	牢房中，先和巴雷特对话		0	0	0	+3
贫民区外	再次编队时将谁编入队中	艾莉丝	+1	0	0	0
		蒂法	0	+1	0	0
		巴雷特	0	0	0	+1
卡姆镇的宿屋	回想模式终了后，巴雷特问“出发准备を整えろ！”	选择“ちょっと待て”后再选择“すばらしい！”	0	0	0	+3
		选择“ちょっと待て”后再选择“それだけか？”	0	0	0	–1

地点	相关剧情	选择肢	艾莉丝	蒂法	尤菲	巴雷特
卡姆镇的宿屋	回想模式终了后，巴雷特问“出发准备を整えろ！”	选择“わかったよ”	0	0	0	+1
卡姆镇的民宅	在有小队成员的前提下和1楼的女性对话，她问“神罗様々よね。あなたもそう思うでしょ？”	そうかもしれない	–1	–1	–1	–2
		そんなことはない	+1	+1	+1	+2
卡姆镇的民宅	在有小队成员的前提下和1楼的女性对话，她问“昔の方が良かったんじゃないかと思うの。そうよね？”	そうかもしれない	+1	+1	+1	+2
		そんなことはない	–1	–1	–1	–2
世界地图的森林	让尤菲加入小队	每次正确的对话都会增加2点好感度	0	0	+10	0
兀鹰堡垒	老人问“ちょっとだけ话を闻いていかないか？”（尤菲是否加入无所谓）	选择“いいだろう”再选择“わかった”	+6	+6	+4	+10
		选择“いいだろう”再选择“兴味ないな”	0	0	+1	0
		选择“やめておこう”再选择“わかった”	0	0	+1	0
		选择“やめておこう”再选择“兴味ないな”	–6	–6	–2	–10
搬运船的货仓	尤菲问“ちょっとクラウド、镇痛剂持ってないの？”	ホラ、使えよ（有镇痛剂时）	0	0	+4	0
		ホラ、使えよ（没有镇痛剂时）	0	0	–2	0
		ないね	0	0	–2	0
搬运船的货仓	艾莉丝问“私、飞空艇に乘れるかな？”	いつか俺がのせてやるよ	+2	0	0	0
		さあな……	–2	0	0	0
搬运船的甲板	蒂法问“早く战争がなくなるといいね。”	ああ……	0	+2	0	0
		どうかな	0	–2	0	0
金碟游乐场	选择一起行动的角色	和哪个角色一起行动,该角色的好感度会+3,没被选择的,好感度–2（保险起见可选择赤红XⅢ）				
沙漠监狱	巴雷特的回想模式终了后，将谁编入队中	艾莉丝	+10	0	0	0
		蒂法	0	+3	0	0
		尤菲	0	0	+2	0
		赤红XⅢ	0	0	0	0
		凯特・西	0	0	0	0
贡加加镇扎克斯的家	如果艾莉丝在队伍中，离开扎克斯家时和她对话“ザックスの思い出”	それは心配だな	+1	0	0	0
		（やきもち……しっと……）	+2	0	0	0
		无视她直接出村	–3	0	0	0
贡加加镇扎克斯的家	如果蒂法在队伍中，离开扎克斯家时和她对话“尊敬しちゃうなぁ…”	运が良かっただけさ	0	+1	0	0
		がんばったからな	0	+1	0	0
		无视她直接出村	0	–3	0	0
宇宙峡谷的武器店	将巴雷特放入队伍中后和武器店后面屋里的巴雷特对话	选择“つづけてくれ”再选择“つづきは？”	0	0	0	+6
		选择“つづけてくれ”再选择“兴味ないな”（注2）	0	0	0	+3
		兴味ないな	0	0	0	0



地点	相关剧情	选择肢
乌泰	尤非的偷魔石事件	救出尤非夺回魔石，尤非的好感度+10

注 1：此处选项不会增加艾莉丝的好感度，但可以购买到花，之后将花送给玛琳就可以提升巴雷特的好感度。

注 2：按照这个方法选择对话的话，离开房间再重新返回就可再度重复交谈，理论上可以无限提升巴雷特的好感度。但由于艾莉丝的初期好感度太高，所以之前还是应该尽可能地降低其他几位女角色的好感度才比较安全。

黄金陆行鸟

涉及奖杯：ギルマスタ－、トップレベル、エメラルドウエポン、召唤マスタ－、ルビ－ウエポン、ナイツオブラウンド

虽然要白金本作并不需要玩家参加金碟游乐场的赛鸟比赛，不过黄金陆行鸟还是得入手的，因为只有骑着它才能拿到“圆桌骑士”的魔石。

●入手黄金陆行鸟有2个途径：

1. 正规的捉鸟繁殖培育，这个对时间和财力的消耗都比较大，不推荐玩家们使用（除非你对养鸟很有兴趣）。

2. 在游戏后期，打倒出现在沙漠的红宝石兵器，会入手道具“沙漠玫瑰”，把它交给凯姆镇右上方房子 2 楼的爷爷，可以兑换到黄金陆行鸟。

第二个途径耗时很少，但红宝石兵器是本作中的最强敌人，要快速打倒它，召唤兽“圆桌骑士”必不可少。而此时我们并没有入手黄金陆行鸟，故而需要“**マスタ－しょうかん**”这块魔石，有了它就可以召唤全部的召唤兽，无论是否取得相应的魔石。而“**マスタ－しょうかん**”则需要先打倒海底的绿宝石兵器，入手道具“大地竖琴”，然后和凯姆镇的爷爷兑换。

打绿宝石兵器前，需要做一些准备工作。首先，克劳德及小队成员的血量达到 9999，这个可以靠加血魔石来实现，玩家也可以在流程进展到北方大空洞后到大空洞去练级，顺便练魔石卖钱。

最值钱的魔石是 LV5 的“**ぜんたいか**”，一块可以卖 1400000G，流程中可以入手 6 块，还可以在兀鹰堡垒购买到。此外克劳德还需要装备上 AP×3 的武器“**アポカリプス**”，这把武器是开启古之森尽头的宝箱入手的。要进入古之森，除了骑山陆行鸟外，还可以打倒究极兵器。它的尸体会把古之森前方的山脉砸平，届时就可以直接进入。

流程中和究极兵器战斗之后，它就会徘徊在朱农山谷附近，开飞空艇撞上去就会开战。打掉一定血量后究极兵器就会逃跑，此时要控制飞空艇紧追去撞它，撞 4 次可再度进入战斗。最终，究极兵器会停留在宇宙峡谷附近，消灭它就可以去古之森拿武器了。

拿到“**アポカリプス**”后，还需要准备一块魔石“**W アイテム**”，其效果为复制道具。在游戏末期重返米德加时，可在火车隧道内捡到。随便进入一场战斗，使用“**W アイテム**”复制出 99 个“**エリクサ－**”。然后在武器上装满魔石“**ぜんたいか**”，就可以去大空洞练级了。

在大空洞有水塘的场景内，会刷到魔法壶，给它一个“**エリクサ－**”后消灭它可入手 1000AP。另外还有一种小红球的敌人，每个会给 800AP。如此一来很快就能将魔石刷满级。满级魔石会复制一块 LV1 的相同魔石出来，如此反复练个六七十块 LV5 的“**ぜんたいか**”，拿去卖掉就可以解锁【奖杯：**ギルマスタ－**】。顺便大空洞这里的敌人给的经验值也不低，可以一并解锁【奖杯：**トップレベル**】。要注意的是，道具“**エリクサ－**”无法购买，如果不小心用完了，只能从顿贝利王身上偷到。

之后就可以去海底打绿宝石兵器了。只要确保全员 HP9999，同时已取得究极极限技，绿宝石兵器就无可畏惧。进入战斗后可以先给同伴们吃“英雄之药”，然后用极限技轮番轰炸即可。胜利后解锁【奖杯：**エメラルドウエポン**】。拿着“大地竖琴”前往凯姆镇，和爷爷对话入手魔石“**マスタ－しょうかん**”，同时解锁【奖杯：召唤**マスタ－**】。

红宝石兵器只有在小队只有 1 人存活时才会露出弱点的触手，进入战斗前要把除克劳德外的其他两名角色弄死，并且将魔石“**マスタ－しょうかん**”装备到克劳德身上。当红宝石兵器露出触手之后，先召唤一次“哈迪斯”来麻痹 BOSS，然后召唤“圆桌骑士”狂轰。当红宝石兵器解除麻痹后就继续用“哈迪斯”来定住它。如果玩家之前有在金碟游乐场的斗技场比赛中兑换到魔石“**W しょうかん**”的话就更容易了，该魔石的效果为双重召唤，如此一来每个回合玩家都可以召唤 1 次“哈迪斯”和 3 次“圆桌骑士”，五六个回合就可解决掉它，解锁【奖杯：**ルビ－ウエポン**】。

最后拿 BOSS 给的“沙漠玫瑰”找爷爷换黄金陆行鸟，去地图右上角的隐藏小岛，里面可以捡到魔石“圆桌骑士”，解锁【奖杯：**ナイツオブラウンド**】。

其他奖杯辅助说明

●奖杯：素晴らしい骑手

不需要参加金碟游乐场的陆行鸟赛跑，只要赢得流程中的那次跑鸟即可。

●奖杯：高速ライダ－

G-BIKE 在金碟游乐场的游戏馆（WONDER）中，前往 2 楼就会看到。游戏操作很简单，但不要开 3 倍速，否则很难控制。两种方法可以攻击敌车，一是按○键或□键从侧面攻击，二是在敌车正前方挤倒对方。这个游戏的攻击判定比较奇怪，敌车一多更容易手忙脚乱。多练习几次就好。

●奖杯：バハム－ト零式

“巴哈姆特零式”这个魔石需要先拿到“巴哈姆特”和“巴哈姆特改”这两块魔石，在游戏中后期的流程中获得全部四颗巨大魔石，然后前往宇宙峡谷到山顶的房间找长老对话。长老会把巨大魔石放到天文台中，此时再调查蓝色的巨大魔石，就可以入手“巴哈姆特零式”。

●奖杯：超究武神霸斩

克劳德的究极极限技是在金碟游乐场的斗技场门口机器处，用 BP 点数兑换的。建议到雪山剧情之后再来兑换，所需的 BP 点数会少一些。BP 点数只有参加比赛才能获得，8 连战的话，一般能得到四五千点左右。基本来说只要开金手指用极限技去轰，就没啥难度，不过保险起见还是装上一个预防不利效果的饰品“**リボン**”比较好。BP 点数只在斗技场内有效，出了斗技场是会被清零的。

●奖杯：大いなる福音

艾莉丝的这个究极极限技一定要在流程进展到古代种神庙前取得，一旦进入古代种神庙将无法返回地图，继续走流程的话，艾莉丝也不会归队了！

●奖杯：スロット

凯特·西的极限技最高只到 LV2，只要练出 LV2 就可以解锁该奖杯。

文 咎人之剑 编 秋沙雨 美编 NINA

GAUNTLET SLAYER EDITION

《圣铠传说 杀手版》是由Arrowhead Game Studios制作的ARPG，原作为1985年的雅达利街机版游戏《圣铠传说》，本次重制在保持原作经典要素的基础上进行了大量改善，并加入了许多全新的要素。游戏以北欧神话为背景，采用上帝视角，最多可以四人合作。有着快节奏且暴力的战斗，四位风格迥异的英雄和深邃莫测的地牢，推荐给喜欢此类游戏的玩家。本作为2015年12月港服和欧美服的PS+限免游戏。

当前游戏版本：1.03
通关时间：10小时
白金时间：59小时左右

免费游戏天国 FREE GAME GUIDE

圣铠传说 杀手版	Arrowhead Game Studios	动作角色扮演
PS4 Gauntlet: Slayer Edition		美版
2015年8月11日	本地1~4人，在线2~4人	对应年龄：12岁以上
售价为19.99美元		

主界面介绍

名称	说明
START GAME	开始线上游戏，其中有三个模式：战役模式（CAMPAIGN），无尽模式（ENDLESS），线上竞技场（COLOSSEUM）
QUICK JOIN	快速加入线上房间
LOCAL GAME	开始本地游戏
LEADERBOARDS	查看排行榜
MASTERIES	成就进度
HOW TO PLAY	操作说明
SETTINGS	游戏设定



英雄介绍

本作没有等级要素，共有四位可以使用的英雄：战士，女武神，巫师，精灵。英雄身上可以装备武器、饰品和圣物，装备之间没有强弱之分，只会根据装备的物品发动不同的技能。还可以装备头盔，铠甲和披风，这三种装备会改变角色的外观，但是不会有强度上的提升。

战士 Warrior



基本操作

按键	作用
□	轻攻击，向前方挥动武器，可以连续攻击，第四下为重击，第七下为范围攻击。
△	斩杀攻击，可以打断敌人的攻击。
○	武器技能，根据装备的武器发动技能，使用后进入冷却时间。
×	确定。
左摇杆	移动。
右摇杆/R2	冲刺攻击，冲刺过程中可以接□和△。
L1	魔药技能，根据装备的饰品发动技能，使用技能需要消耗一瓶魔药。
R1	圣物技能，根据装备的圣物发动技能，使用后进入冷却时间。
十字键	角色台词。

武器技能

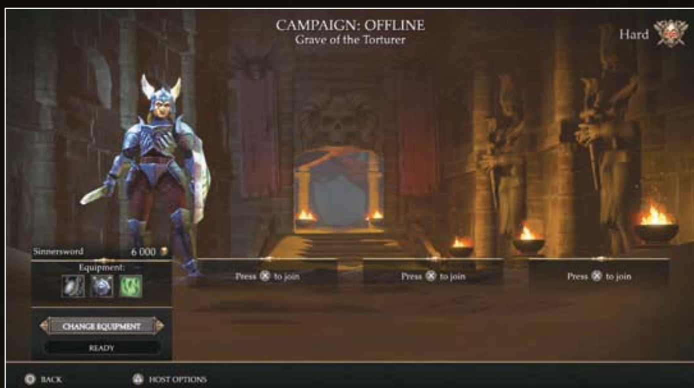
武器名称	技能
Thor's Axe	强制向一个方向移动，同时释放旋风斩。
Herald of the War God	嘲讽敌人，一段时间内会被优先攻击，同时△变成远程攻击，再次使用此技能后恢复。
Murder	向前方释放剑气。威力高，范围中等，战士的首选技能。
Deathpunch	跳起后用武器砸向前方，旁边的敌人会被震飞。

魔药技能

饰品名称	技能
Thor's Crummy Necklace	将魔药当做炸药向前方扔出，造成范围伤害。
Bottomless Jug	将敌人变成食物，接触后回复体力。
The Prize	喝下魔药变成巨人，在一段时间内无敌，同时攻击和武器技能的威力与范围会提升。

使用心得

战士拥有四位英雄中最高的生命值，攻击范围大、威力高且操作简单，很适合单人通关。遇到密集的小怪时只需面对敌人连打□解围，遇到大型怪物时要先清小怪，然后连续使用△打断敌人的攻击，△还可以直接斩杀远程法师，在后期的战斗中很实用。冲刺的距离很长，可以用来跑路，但要注意起跑时身边不要有敌人，某些大型怪物也会阻挡战士的冲锋。



女武神 Valkyrie

基本操作

按键	作用
□	挥剑攻击，快速挥动武器，可以连续攻击，第四下和第七下为重击。
△	突刺攻击，向前方突进并造成伤害。
○	武器技能，根据装备的武器发动技能，使用后进入冷却时间。
×	确定。
左摇杆	移动。
右摇杆/R2	盾牌格挡，防御敌人的攻击，可以反弹飞行道具。
L1	魔药技能，根据装备的饰品发动技能，使用技能需要消耗一瓶魔药。
R1	圣物技能，根据装备的圣物发动技能，使用后进入冷却时间。
十字键	角色台词。

武器技能

武器名称	技能
Thyra's Wargear	将盾牌扔出，自动追踪多名敌人，此时不可使用盾牌格挡。
Freedom Protector	向前冲刺，撞到敌人后使用小范围攻击，同时△变为远程。
Final Justice	使用两次大范围回旋攻击。威力高，范围很大，女武神的首选技能。
Warth of the Heavens	落雷攻击，范围很小。

魔药技能

饰品名称	技能
Thyra's Vow	前方大范围高伤害斩击。
Guardian Symbol	全队无敌，持续一段时间。
Mark of the Commander	召唤三名女武神。

使用心得

女武神的生命值仅次于战士，攻击速度很快但范围一般，面对密集的怪物时要把握好攻击范围。△突刺攻击威力很大，但是和战士的冲锋一样，需要注意起跑时身边的敌人。女武神的盾牌可以防御大部分敌人的攻击，可以反弹远程法师的攻击并且对敌人造成不小的伤害，在应对法师较多的关卡时会很轻松。



巫师 Wizard

基本操作

按键	作用
□	释放冰元素。
△	释放火元素。
○	释放雷元素。
×	确定。
左摇杆	移动。
右摇杆	根据融合的元素施法。
L1	魔药技能，根据装备的饰品发动技能，使用技能需要消耗一瓶魔药。
R1	圣物技能，根据装备的圣物发动技能，使用后进入冷却时间。
十字键	角色台词。

武器技能

武器名称	技能
Merlin's Spellbook	基础魔法书，可释放冰火雷三种元素。
Sinister Sentience	替换冰元素，改变□□、□△、□○三个技能。
Endritch's Mystic Sphere	替换火元素，改变△△、△□、△○三个技能。
The Hollow Chapters	替换雷元素，改变○○、○□、○△三个技能。

魔药技能

饰品名称	技能
Merlin's Bookmark	释放大范围奥术攻击。
Active Magicite	将敌人随机变成物品。
Mercury Vial	释放魔法护盾。

使用心得

巫师的生命值很少，被小怪包围后会很快死亡。巫师的使用方法区别于其他英雄，需要通过融合元素来制造技能，基础魔法书的三种元素可以组合出 9 种技能。

□□：向前方发射急冻光线，可持续施法。

□△：冻结前方的敌人。

□○：放出一个冰球，在冰球附近的敌人会被减速。

△△：发射火球，可连续释放。

△□：变成火球向前方瞬移，对沿路的敌人有伤害。解围时的好技能

△○：抛射大火球，范围攻击，伤害高。

○○：展开防护罩，对靠近的敌人造成伤害。

○□：发射闪电链，在敌人之间弹射。

○△：向前方发出雷冲击波，冷却时间短。

可以看出，熟练掌握巫师的技能释放十分重要，面对不同情况使用不同的技能，因此是上手很难的英雄，不建议使用巫师进行单人通关。



精灵 Elf

基本操作

按键	作用
○	向前方翻滚。
×	确定。
左摇杆	移动。
右摇杆	快速射击，可以边移动边攻击。
L1	魔药技能，根据装备的饰品发动技能，使用技能需要消耗一瓶魔药。
R1	圣物技能，根据装备的圣物发动技能，使用后进入冷却时间。
L2	炸弹/魔法箭，根据装备的武器发动技能，使用后进入冷却时间。
R2	狙击箭，按住R2后按下L2会使用魔法箭。
十字键	角色台词。

武器技能

武器名称	技能
Questor's Bow	炸弹：高威力炸弹。魔法箭：击中敌人后爆炸。
Bow of the Deep Woods	炸弹：爆炸后定住敌人，会爆炸四次。魔法箭：穿透射击，可以定住敌人。
Shadowstrike	炸弹：释放烟雾弹，之后会隐身。魔法箭：射出暗影箭。
The Messenger	炸弹：跳起后原地爆炸。魔法箭：射出火箭，命中后分裂。

魔药技能

饰品名称	技能
Questor's First Arrowhead	向前发射激光。
Enchanted Willow Branch	召唤三团小精灵攻击。
Dryad's Flute	一段时间内全队隐形。

使用心得

精灵的生命值同样很少，但不同于巫师，精灵的特点在于无前缀动作的翻滚，可以安全解围。快速射击时可以边移动边攻击，所以要时刻保持与敌人的距离，面对密集的敌人和召唤器时比较吃力，需要使用 L2 放置炸弹清场。

圣物介绍

本作的圣物为全英雄通用，但是同一个圣物不同英雄之间需要单独购买。每个圣物都有不同的作用，并可以通过金币来升级，使其变得更加强大。

圣物名称	技能
Boots of Ranadam	等级1：提升移动速度和攻击速度。
	等级2：使角色身边的敌人减速。
	等级3：减少冷却时间。
Tempest Locket	等级1：释放一个向前行进的龙卷风。
	等级2：增加龙卷风的攻击范围。
	等级3：减少冷却时间。
Golden Feather	等级1：将附近的食物和魔药变成金币。
	等级2：减少冷却时间。
	等级3：减少冷却时间。
Firetrail Boots	等级1：短时间提升移动速度，同时身后留下火焰。
	等级2：延长提升速度的时间。
	等级3：减少冷却时间。
Freeze Ring	等级1：冻结身边的敌人。
	等级2：附加减速效果。
	等级3：减少冷却时间
Demonic Effigy	等级1：召唤一个石像鬼作战，可以发射火球弹幕。
	等级2：提升石像鬼的攻击速度。
	等级3：减少冷却时间。
Chaos Amulet	等级1：随机标记一个敌人，几秒后传送过去造成范围伤害。
	等级2：传送之前无敌。
	等级3：减少冷却时间。
Ghost Orb	等级1：一段时间内全队隐身，无尽模式中的实用技能。
	等级2：持续时间延长。
	等级3：减少冷却时间。
Siren's Lute	等级1：暂时迷惑面前的怪物让他们自相残杀。
	等级2：迷惑时间延长。
	等级3：减少冷却时间。
Ring of Mirrors	等级1：召唤两个分身作战，怪物会被分身吸引，通关流程中的实用技能。
	等级2：召唤三个分身作战。
	等级3：分身持续时间延长。

战役模式攻略

战役模式分为 Crypts、Caves、Temple 三部分，每一部分有数个关卡，有通常关（圆形），陷阱关（正方形），竞技场关（盾牌）和 BOSS 关（骷髅头），完成一个部分并打败 BOSS 后开启下一部分。由于有难度奖杯，建议玩家直接以 Hard 难度进行游戏，Hard 难度下怪物的生命值和伤害会提高，但没有太大的变化。因为本作角色没有成长要素，熟悉操作后即可进行攻关。



流程攻略

Crypts



Tombs of the Risen

正式开始的后第一关。收集道路两边的金币，养成破坏瓦罐木箱的好习惯，方便解锁打破5000物件的奖杯。破坏木门后出现第一种敌人木乃伊，速度缓慢没有什么威胁。全部杀死后铁门开启，左边有一个食物，可以恢复体力。以后不缺食物时可以把食物打坏，涉及破坏500个食物的奖杯。继续向前走，走进铁门后去左边拿钥匙开启右侧的障碍。清除所有小怪后向下走，左边的桌子上有钥匙，旁边的棺材中会出现一个大木乃伊，伤害和体力都很高，利用技能将其击败。之后向下走，前面的地上有陷阱，需要迅速通过。跳到右边平台后出现召唤器，召唤器会不断召唤小怪，要优先打掉，然后开启旁边的墙取得魔药和金币。走过前面的木门后进入战斗，出现木乃伊法师，会释放远程技能，并会把木乃伊变成自爆兵，自爆兵被攻击后一段时间会爆炸，对所有周围的目标造成伤害。全清后用旁边的炸药将前面有裂痕的墙壁炸开，里面有钥匙和食物。继续向右走，这次会碰到两个召唤器，利用魔药技能会简单很多，之后经过通路，解锁旁边的墙拿到金币。向左走，这次要面对三个召唤器，敌人数量较多，可以利用中央的跳台来移动解围。全灭敌人后向左走，下楼梯后看到出口，走进去即可通关。

Catacombs

Crypts的陷阱关卡，一共有三关，地图随机生成，同时每隔一段时间死神会出现，被碰到就会死亡，因此本关要迅速通过。陷阱关有很多可以略过的战斗，比如有的房间中有三个钥匙，收集钥匙之后可以直接离开；有的房间被锁上后破坏木门即可离开；还有的平台可以直接跳过，所以铁门关上后不要急着战斗，先观察一下情况。

Maxime's Mummuary

分支关卡，Crypts的第一个竞技场关，需要不断清除所有的敌人。一共需要清除五波敌人，利用上方跳台可以摆脱一侧的敌人，最后一波出现很多的大木乃伊和法师，全灭后过关。

The Bone Barracks

开始后直走，跳过平台后遇到新敌人骷髅，攻击欲望较强但生命值低下，消灭后用炸药将左边的墙炸开，里面有大量金币。向前走，出现拿着盾牌的骷髅兵，攻击高速度快，而且冲刺到他身上会被挡下来，打死之后再拿起一桶炸药炸开右边的墙后跳到右侧平台，获得复活币后直接加一条命。一路向左跳，通过铁门之后下楼梯，向右进入房间，这里会出现新敌人骷髅弓箭手，会使用范围攻击，被命中后减少攻击移动速度，而且会让身边的骷髅兵无敌，所以要先将他消灭。之后向右走上楼梯，解决召唤器后从上面房间获得钥匙，开启右边的墙一路向右，下一场战斗打法也一样。继续前进，消灭两个召唤器后向下走，爬上左侧楼梯后会发现一个法师，先清除召唤器后将他打败，他会变成巫妖，巫妖会发射激光，命中后会被冰冻，还可以召唤骷髅和幽灵，在巫妖身后会安全很多，打死他后掉落大量金钱。向左走，用炸弹炸开隐藏房间取得各种补给品。向下走，右边的房间里有两个弓箭手和两个召唤器，要用魔药和技能快速击破。继续前进，两场恶战后来到一个两面有锁的房间，清场后向左走获得钥匙，依次开启锁住的墙，向上走，经过一段布满尖刺的道路后来到关底，先清掉敌人，再将三个雕像放到地上的凹槽里即可开门，向前走过关。

Grave of the Torturer

竞技场关。首先把四个弓箭手干掉，清掉敌人后出现两只巫妖，将他们赶到地图中央的尖刺陷阱上可以迅速击败，全灭后过关。

The Palace of Khamun

一开始先搜刮地上的金币，之后沿着红地毯向前走，将第一个雕像拿起放入地上的凹槽，剩下两个雕像需要通过左右两边的通路才能到达。先去左边，左边的道路需要不断战斗，寻找钥匙开启障碍，经过一个布满尖刺陷阱的房间后找到第二个雕像。右边的道路有大量敌人，路上会捡到钥匙，消灭两个巫妖后向上走，找到第三个雕像。开启大门后来到一个大房间，用之前捡到的钥匙开启障碍获得大量金币。向上走，来到最后一个锁住的房间，配合魔药清除四个召唤器后过关。

The Sea of Darkness

分支关卡，竞技场关。Crypts中所有种类的敌人本关都会出现，一共会出现四波敌人，第三波有四个召唤器，第四波有两个召唤器和一个巫妖，多加利用场上的食品和魔药即可过关。

The Throne Room

Crypts的BOSS关，去见BOSS之前不要忘了拿地上的魔药。本关BOSS比较强大，主要因为这个BOSS全程无敌，而且只要踩到玩家就会一击毙命。玩家需要踩在房间两侧的圆形机关上让中央的圆盘转动，转动



三圈后圆盘变红，再次踩机关转三圈后 BOSS 的心脏会掉到圆盘上，此时攻击心脏才能对 BOSS 造成伤害，一段时间后心脏回到 BOSS 体内，需要三次才能击败 BOSS。难点在于 BOSS 会不断放置召唤器召唤小怪骚扰玩家，使玩家不能一直站在机关上，而且从机关上离开圆盘会慢慢回转，很容易手忙脚乱。多人模式下有人踩机关，有人清怪，压力会减轻不少。单人则需要特别注意 BOSS 的动作，第一次掉落心脏之前一般只会放出一次召唤器，迅速拆掉后开始踩机关，注意躲闪放出的落石，BOSS 接近要立刻逃走，去踩另一边的机关。第一次掉落心脏后迅速利用魔药解决新召唤的召唤器，踩机关的时候如果不小心死了，复活后不要着急使用技能，无敌时间内踩上机关也可以使圆盘转动。第二次攻击心脏后 BOSS 的移动速度加快，并会经常性的放出召唤器，此时如果有分身圣物的话可以引开 BOSS 的攻击，能减轻很多压力，坚持过这一波后攻击心脏，消灭 BOSS 后过关。

Caves



The Dragon's Realm

Caves 的第一关。直走来到第一个空地触发战斗，出现新敌人食尸鬼，移动速度较快。清场后向左走，沿着小道向前触发战斗，清除到两个召唤器后拿起地上的钥匙，开启前方道路左侧的门后获得食物的魔药。一路向右，遇到食尸鬼法师，会使用远程法球，法球还会分裂，而且增强召唤器召唤出强力的敌人，遇到后要迅速清除。之后向下走，将石块推至机关处后石块会爆开，可以获得各种道具。原路返回后向上走，石桥处会出现强力敌人大兽人，攻击强范围大，打下半血后会向着角色疯狂冲撞，要不断绕场引诱他冲撞后，抓住硬直将他击败，左边还有一场战斗，要面对大兽人和两个召唤器，全灭后向下走，补充满体力后用旁边的钥匙开门，前面出现有不少的小兽人和两个大兽人。解决之后下楼梯，向左走获得金币，然后向右直行，遇到三个召唤器后利用魔药拆除。继续向右上方前进，来到一段狭窄黑暗的道路，可见度很低，穿过窄路后找到出口过关。

The Vacant Sea

竞技场关。场地很小，一共三波敌人，召唤器的数量会越来越多。场地中央的机关会对敌人造成伤害，魔药和食物也不少，妥善使用可以轻松过关。

The Queen's Chambers

开场后向上直行进入第一场战斗，利用旁边的炸药可以快速清场。继续前进，前方会遇到许多小蜘蛛和蜘蛛卵，小蜘蛛攻击角色会减慢攻速和移动速度，并附带后续伤害，蜘蛛卵会不断生成小蜘蛛，要优先破坏，还有两只大蜘蛛，生命值很高但攻击较为单调。全灭后向右走，有三个召唤器和大量兽人，解决后旁边有金币和食物。沿着道路向高处前进，推开四个石块后用钥匙开启左侧的门。一路用钥匙开门，来到一个被很多锁住的门分开的大房间，每个房间中都有敌人，依次开锁解决他们再拿取钥匙开下一个门。之后沿着道路继续向高处行走，在高台上将一个石块推下悬崖。沿楼梯下行，将另一个石块推下平台。接着向上走，在遍布蜘蛛卵的场地遇到蜘蛛女王，蜘蛛女王会放置蜘蛛卵，放出减速场地，还有一招威力很大的跳跃，出现预测圈后一定要躲开。击败后沿着楼梯爬到顶端，将最后一个石块推下悬崖，通往出口的道路被做好，返回后通关。

Tunnels

Caves 的陷阱关，一共有三关，前两关为黑暗关卡，可见度很低。建议购买隐身圣物，隐身后探路会安全许多，全程尽量避免战斗。这三关的流程不算长，配合圣物可以轻松通过。

The Nets

分支关卡，竞技场关。场地内有大量蜘蛛卵，尽可能的多清除一些。一段时间后出现两只蜘蛛女王，配合魔药击杀后过关。

Gates of Orox

开始后直走上楼梯，推动石块后获得第一个石柱，将石柱放到地面的凹槽处。先在右边的路旁找到钥匙，然后走左边的道路，开门获得金币，沿着道路跳上平台，平台上分岔路众多，在左上方一个大蜘蛛的旁边找到钥匙，开门后向下走找到石块并将它推下平台。接着返回凹槽处，再次上平台后向右上走，解决蜘蛛女王后上楼梯，找到石块后将它推下平台，之后到下面的平台推动石块让它掉落到最低下的轨道上。集齐三个石柱，开门后过关。

Dungeon of Discord

分支关卡，竞技场关。场地被锁住的墙隔成数个房间，将石块推到机关处可以获得钥匙，全灭敌人后再开下一个房间，依次清除后过关。

The Beast's Lair

Caves 的 BOSS 关， 本 关 BOSS 很简单，一开始就可以攻击 BOSS，造成一定量的伤害后 BOSS 进入无敌状态，这时候可以清清小怪，一段时间后就可以继续攻击 BOSS 了。BOSS 只有冲撞和飞跳重击两个技能，都很好躲，配合场地内的魔药可以轻松过关。



Temple



The Keep of the Demon Cult

从这关开始难度再次加大。放下吊桥后直走，遇到新敌人邪教徒，普通邪教徒很弱，但是拿武器的邪教徒被打死后会爆炸，而且经常扎堆出现形成弹幕。继续向前走会碰到死灵法师，这是最强的远程小兵，除了释放远程法球外还会咏唱锁定玩家的魔法，如果不及时打断就会造成大伤害，还有会让附近的召唤器无敌，所以遇到后一定要优先杀死。之后向右走，在经历过几次战斗后拿到钥匙开门，用炸弹炸开凹陷的墙，里面有加生命的硬币，之后向左走，开启机关使岩浆继续流动。跳上左边的平台，用炸弹炸开左边凹陷的墙进入隐藏房间，全灭敌人后得到钥匙。沿着台阶下行后向左走，经历几场艰难的战斗后找到出口过关。

Pathway

Temple 的陷阱关卡，一共有三关，每关都有火焰落下，被砸中会直接死亡，而且越接近关底越密集，一定要躲开。这次三关的战斗基本不可跳过，万幸是没有召唤器，魔药和食物也还算充足。见到两节弯曲的楼梯后很快就会找到出口。

Cathedral of the Flame

分支关卡，竞技场关。中央的正方形空间的四面是锁住的墙，一开始就可以得到四把钥匙，解锁一面墙后中央出现召唤器，要站在中央攻击召唤器不然会被火焰喷到。解决后分别打开左右两边的墙清除敌人，在全灭几波敌人后过关。

Monastery of the Flame

开始后沿着道路向后走，可以看到四个控制岩浆的机关，本关需要打通四条岩浆通道来开启通往出口的道路。依次打开机关，之后顺着岩浆的路径前进清除沿路的敌人并打开机关，重复四次即可过关。本关会出现新敌人恶魔，速度快伤害高，是最强的小怪。强力怪物魔眼也会出现，魔眼可以召唤恶魔，放出护身火球，发射减速光线，还会进入无敌状态发射火焰弹幕，一定要谨慎应对。

The Demon Pen

竞技场关。本关会出现新敌人石像鬼，生命值高，会连续放射火球弹幕。开始后放下吊桥走到右边，然后接着放下通往中间平台的吊桥，得到三瓶魔药和复活币后清场过关。

The Breeding Ground

开始后用左边的钥匙开门，清除敌人后用场地中央的钥匙开门，放下吊桥后直行，会出现召唤器和大量敌人，击破后用钥匙开启右侧的门。沿着道路向高处走，一路放下吊桥，用钥匙开启路边的屏障补充魔药。跳到下方的平台后向右走，在一个充满被石化的小怪的地图里与魔眼战斗，之后一路向右，来到终点。

The Pyre

分支关卡，竞技场关。留意场地四周的火焰陷阱，一开始先收集场地四角的四瓶魔药，清除两波召唤器后魔眼出现，击败后过关。

Heart of The Gauntlet



战役模式的最终 BOSS，Hard 难度下最难的一关。一开始 BOSS 是无敌状态，他会放置三个传送门，敌人会从传送门中不断涌出，同时地上出现大量火圈。一段时间后 BOSS 会放出很多分身，同时手中大剑开始攻击玩家。此时找到并攻击 BOSS 的本体就可以对他造成伤害，造成一定量的伤害后 BOSS 重新进入无敌状态并放置传送门，重复七次后才能击败 BOSS。此 BOSS 的难点在于：

1.BOSS 体力越低，放出的小怪越强，最后几波 Temple 的怪物会让整个场地布满弹幕。

2. 进入分身状态后 BOSS 手中的大剑会迅速使用连击，稍有不慎就会死亡。

3. 单人模式下玩家很容易被小怪围殴致死，多人模式下如果没有良好的配合命会很紧缺，同时 BOSS 的血量会上升。

下面分享几个实用的技巧：

1. 经过一段时间后 BOSS 会自动放出分身，放出分身后怪物不会再被召唤，所以被怪物打死之后不要着急复活，等 BOSS 放出分身之后再说。

2.BOSS 被削减一定量的生命后才会重回无敌状态，所以进入分身状态后可以先清除场上的怪物后再安心打 BOSS。

3. 重回无敌状态后，地上会掉落一盘食物，尽量多留一些在场上，救命用。

4. 一定血量以下后，BOSS 会放出大范围火圈，这时要远离。

5. 使用战士或女武神，装备第三把武器，在 BOSS 没有被攻击的情况下，对其连续使用六次轻攻击后立刻接武器技能，之后可以再攻击几下。这样能对 BOSS 造成大量伤害，只需五次即可击败 BOSS。



无尽模式攻略



无尽模式关卡设计单调，基本就是之前战役模式关卡的翻版，每六层为一个阶段。玩家需要在地下城中寻找出口进入下一层，每关开始时还可以用积攒的金币购买食物、魔药和复活币。虽然没有层数上限，但获得相关奖杯只需到达第 50 层。玩家到达第 19 层和第 37 层时会开启传送门，之后就可以直接传至这两个楼层了。50 层共分为三个阶段，1–18 层为第一阶段，此阶段敌人数量不多，可以轻松通过；19–36 层为第二阶段，开始有强大的怪物加入战斗，30–36 层的 Temple 关卡会耗费大量生命；37–50 层为第三阶段，与第二阶段的敌人配招相似，但所有的食物都会变成金钱，无法在关卡中补充生命值，有些关卡还是黑暗关。无尽模式与战役模式的陷阱关卡类似，很多战斗是可以跳过的，建议使用战士或女武神进行挑战，生命力低下的角色用起来会很痛苦，饰品选择 Ghost Orb，此饰品的隐形功能在无尽模式下有奇效。

技巧心得：由于后期关卡很难，会消耗很多条命，因此不建议一次打到 50 层。稳妥的打法是分两次打完，第一次打到 37 层，在打 1–18 层时积攒金币买复活币，一般积攒 15 条命左右就可以轻松通过后面的难关，一路打到 37 关开启第二道传送门，此时命已经所剩无几。之后重新从第一层开始积攒生命，到 19 层时直接传到 37 层，将最后的 13 层通过。只要到达第 50 层即可获得奖杯，不必通关。

奖杯相关

本作白金的难度很高，战役模式 Hard 通关和无尽模式 50 层难度很大，除此之外的奖杯均为数量累计，需要刷很长时间，由于很多奖杯都需要单一角色完成，建议玩家选择一个英雄作为主力使用。退出或死亡依旧会纪录杀敌数等奖杯进度，所有奖杯的完成进度都可以在主界面的 MASTERIES 中查看。

奖杯列表

杯种	名称	解锁条件
白金	I've not seen such bravery!	获得除该奖杯以外的所有奖杯。
金杯	Slayer	使用一名英雄杀死50000名敌人。
银杯	Eating off the Floor	使用一名英雄毁掉食物500次。
铜杯	Dropper of Crowns	使用一名英雄掉落皇冠200次。
铜杯	As Luck Would Have It...	使用一名英雄破坏800个物品。
银杯	Formidable Fortune	使用一名英雄破坏5000个物品。
铜杯	Heroic Hunger	使用一名英雄吃食物回复总计6000点生命。
铜杯	Dying for a Living	使用一名英雄死亡100次。
铜杯	Embracing the End	被自己拿着的炸药桶炸死。
银杯	Whirling Death	使用战士的武器技能杀死12000只怪物。
铜杯	Furious Charge	战士使用冲锋杀死500只怪物。
铜杯	Hardened Champion	使用战士受到累计15000点伤害。
银杯	Bombardier	使用精灵的武器技能杀死12000只怪物。
铜杯	Precision Strike	精灵使用魔法箭或狙击杀死500只怪物。
铜杯	Mysteries of the Elf–folk	使用精灵受到累计10000点伤害。
银杯	The Captain's Special	使用女武神的武器技能杀死12000只怪物。
铜杯	Eye for an Eye	女武神使用盾牌格挡反弹100个飞行道具。
铜杯	Heir of Valhalla	使用女武神受到累计12000点伤害。
银杯	Frostweaver	杀死8000只受到冰冻或寒冷的怪物。
银杯	Flamewalker	使用火焰法术杀死8000只怪物。
银杯	Stormcaller	使用雷电法术杀死8000只怪物。
铜杯	Accomplished Master	使用巫师受到累计10000点伤害。
铜杯	The Undeath of Khamun	杀死Crypts的BOSS。
铜杯	Crypt Kicker	在Hard难度下完成Crypts的全部关卡。
银杯	Mummy Slayer	使用一位英雄杀死15000只木乃伊。
银杯	Skeleton Slayer	使用一位英雄杀死15000只骷髅。
银杯	Lich Slayer	使用一位英雄杀死50只巫妖。
铜杯	Besting the Beast of Orox	杀死Caves的BOSS。
铜杯	Cave Crusher	在Hard难度下完成Caves的全部关卡。
银杯	Grunt Slayer	使用一位英雄杀死15000只食尸鬼。
银杯	Orc Slayer	使用一位英雄杀死15000只兽人。
银杯	Spider Queen Slayer	使用一位英雄杀死50只蜘蛛女王。
铜杯	Morak Defeated	杀死Temple的BOSS。
铜杯	Temple Toppler	在Hard难度下完成Temple的全部关卡。
银杯	Cultist Slayer	使用一名英雄杀死15000只邪教徒。
银杯	Demon Slayer	使用一名英雄杀死15000只恶魔。
铜杯	We need to go Deeper – Bronze	到达无尽模式的第10层。
银杯	We need to go Deeper – Silver	到达无尽模式的第25层。
金杯	We need to go Deeper – Gold	到达无尽模式的第50层。

难点奖杯解析

Dropper of Crowns

要求一名英雄掉落皇冠 200 次。在关卡中有时会遇到戴着皇冠的小怪，击败后捡起可以捡起皇冠，戴着皇冠完成关卡会额外获得 500 金币。被怪物攻击皇冠会掉落，竞技场关都可以刷。

Whirling Death、The Captain's Special、Bombardier

以上 3 个奖杯的获得条件是使用战士、女武神和精灵的武器技能杀死 12000 只怪物。建议去 The Nets 刷小蜘蛛，不要破坏蜘蛛卵，将两只蜘蛛女王干掉后就可以开始刷了。战士和女武神推荐使用第三把武器的技能，精灵推荐使用第一把武器的炸弹技能。

Frostweaver

要求巫师杀死 8000 只受到冰冻或寒冷的怪物。推荐去 The Nets 刷小蜘蛛，将怪物冻住后可以使用火焰或雷电法术杀死怪物，方便解锁 Flamewalker 和 Stormcaller 两个奖杯。

Orc Slayer

竞技场关中的兽人很少，推荐去关卡 The Queen's Chambers 刷，里面有大量兽人召唤器。



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

春节将至，先给大家拜个早年。春节期间据说国行的 Xbox One 精英手柄会上市，这应该算是这段时间最值得一买的游戏周边了。而且这款手柄价格很高，买个国行享受保修还是很惬意的。最后，过完年也请记得继续支持我们的软硬兼施 SP 栏目哦！

价格行情

——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货，8GB记忆卡）	1149元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1189元
近期推荐购入指数		7
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。



▲玄幻的PSV电子狗Cobra Black Fin虽然有官方实物图爆出，看起来依然像是一场骗局。

点评

临近假期，PSV 近期的价格开始走高，截止到发稿前，港版 PSV-2000 的报价已经反弹到 1200 元上下，有的商家报价在 1250 元。而售价在 1149 元的国行主机，也频繁出现缺货，显然近期的价格回升和市场的需求爆发有着不小的关系。考虑到一年一度的春节马上来临，想必 PSV 在年前的价格恐怕不会再有太多下探，何况 100 元的差价也不算暴涨，玩家看准时机入手即可。上期提到的 PSV 破解电子狗 Cobra Black Fin 遭遇了难产，原计划 12 月底上市，转眼到了 1 月，也没有看到什么动静。目前又有消息爆料称该产品将延期到 1 月底上市，暂且先不论消息的真实与否，至少这样拖拉的态度显然不是产品成熟的标记，更何况在上期我们就认为产品的真实性有很大水分，在破解方面玩家还是再静观其变吧。最后，国行版 PSV 在前不久上市了《讨鬼传 极》同捆套装主机，售价 1199 元，比普通版主机多出正版《讨鬼传 极》游戏卡一张，相当于 50 元购买了正版游戏，性价比还是很给力的，不过和普通版问题一样，各大电商都在缺货，喜欢《讨鬼传 极》的玩家不妨多关注一下，在有货的时候尽早出手吧。

主机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
PSV-2000主机（国行黑白，8GB记忆卡，Wi-Fi）	1149元	PSV原装耳机（港版）	120元
PSV-2000主机（港版、不含记忆卡，Wi-Fi）	1200元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV TV普通版（港版不含手柄）	298元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV TV普通版（包含PS4手柄一支）	498元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌 / 型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，9.1系统）	1280元
烧录卡	GateWay 3DS	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡	79元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1719元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

游戏界近期最受瞩目的新闻非 N3DS 被全面破解莫属，在继攻陷 9.2 系统后，N3DS 最新的 10.3 系统已经告破，玩家可以通过 HBL 进行降级操作，将主机恢复到 9.1 系统，从而进行无卡破解或使用 GateWay 3DS 破解游戏。不过由于降级操作刚刚放出，因此市场方



▲使用HBL可以操作N3DS系列主机从10.3降级到9.1，从而实现全面破解。

面还没有太多波动，各主机较之前只有 50 ~ 100 元的价格上浮。目前可进行降级操作的包含日版、美版的所有 3DS 主机，原先奇货可居的可破解 N3DS LL，在系统被攻克之后，玩家也可以手动进行降级操作来使用自制系统了。这对于想要玩到破解却不喜欢小屏幕的玩家来说，是个非常好的消息。主机可降级后，GateWay 3DS 近期也连发三版新固件，最新的 3.6.2 在金手指功能上已经可以脱离 PC 直接在主机上操作，同时还增加了即时切换经典模式和 GW 模式的功能，更方便玩家在主机上进行操作。除此之外，GateWay 还透露将会在未来发布支持 10.3 系统的固件，不想冒风险降级的玩家可以继续等待 GateWay 的下一步动作。最后，任天堂已经开始对修改《怪物猎人 ×》的玩家进行限制联网，很多此前修改游戏的玩家在联网时遇到错误代码 002-0109，这是任天堂直接 BAN 掉了修改游戏的主机和卡带，已经修改的玩家注意不要再随意联网，以免被 BAN 机。

主机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
N3DS主机（日版，9.1系统）	950元	DSTWO PLUS（支持至9.2系统）	290元
N3DS LL主机（日版，9.1系统）	1280元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
SKY3DS（支持10.2系统）	390元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1209A主机《星际战甲》套装（500GB，黑/白色，国行）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带 HDMI 线一条、原装 DS4 振动手柄一支、Micro USB 数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

备受期待的国行版 PS4 1TB 版主机终于在 1 月 12 日陆续在各地到货，此次上市的版本是《星际战甲》纪念套装，售价 2699 元，内含《星际战甲》PS4 专用硬盘槽盖，《星际战甲》圣剑士特权礼包、《星际战甲》银河专享礼包、PlayStation Plus 3 个月的会员兑换码、《九阳神功》游戏角色兑换代码卡、《南瓜先生大冒险》游戏优惠券代码卡以及《雨血前传 蜃楼》游戏优惠券代码卡一系列赠品，可谓是十分超值。目前线下商家也有 1TB 套装版出售，报价在 2900 元左右，比官方价格高很多，当然如果这些赠品对玩家用处不大的话，也不妨考虑选购更加便宜的港版主机，目前港版 1TB 主机报价比上周略有提升，在 2350 元上下，另外索尼在上周还推出了金色限定版港行主机，商家的报价在 2550 元左右，两款对比国行的 1TB 主机都在价格上有一定优势。同样，500GB 的港行主机售价也略有提升，截稿前报价在 2180 元，逼近了官方的 2399 元的官方报价，从实用度上说，依然是行货版主机更为合适一些。最后，在越狱方面，孜孜不倦的国外玩家放出了在 1.76 系统版本下，使用 PS4 WebKit 浏览器漏洞运行 Linux 系统的成果，并在 Linux 上运行了 GBA 上的《口袋妖怪》，不过显然这样的越狱只适合让有兴趣了解 PS4 系统结构的人进一步研究 PS4，对普通玩家没有丝毫意义。



▲国行PS4 1TB主机首发赠品颇丰。

索尼家用机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
PS4 CUH-1209A主机《星际战甲》套装（500GB，黑/白色，国行）	2399元	原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS4 CUH-1209A主机《星际战甲》纪念套装（1TB，黑色，国行）	2699元	原装DS4无线振动手柄（港版，20周年初代灰）	370元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，港版）	2180元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版）	2350元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，金色，港版）	2550元	高仿索尼HDMI线	45元
原装DS4无线振动手柄（港版）	320元		

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2100元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2100元
近期推荐购入指数		8

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评

对比其他主机价格的小幅上涨，本周 Xbox One 报价变动不大，台版、日版主机依然维持在 2100 元的售价，同时港版和韩版也只有 2350 元，可谓非常稳定。此外全新的精英版主机也已经在国内出现，港版报价在 4100 元左右，对比美版 499 美元的官方定价，港行精英版主机价格较高，暂时不推荐玩家购买。精英版 Xbox One 与普通版的不同之处在于，主机本身搭载了 1TB 固态混合硬盘，并包含了全新的 Xbox One 精英版手柄。不过如果考虑 Xbox One 精英版手柄的话，精英版套装主机的价格倒并不算高，由于圣诞期间的热销和微软对手柄产量的估计不足，Xbox One 精英版手柄在元旦后已经全面断货，国内的价格也飙升到 1500 元以上，简直堪比一台主机，所以把手柄的溢价算到套装内，反而是挺值的。不过这种投资对于非核心向玩家来说，还是没有太多意义。另外微软为了应对国内的春节，也准备在近期推出猴年"家庭共乐礼包"新春套装，在新春套装里将包含 5 款游戏和两只手柄，不过微软目前还未公布国行新春套装的发售日期和售价，按照现在国行主机的定价来说，这次的套装售价恐怕又要超过 4000 元了，对于核心玩家来说，还请谨慎购买。



▲微软终于针对国内春节推出限定版主机，不过目前暂时不知道新春套装的发售日期和售价。

微软家用机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
Xbox One主机（日台版，500GB，黑色，无Kinect）	2100元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港韩版，500GB，黑色，无Kinect）	2350元	Xbox One精英版手柄	1580元
Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect）	2450元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	原装HDMI线	280元
Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元	组装HDMI线	50元
Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元		

市场报价信息更新截至2016年1月11日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

XBOX STYLE

看了下发售表，寒假期间最值得一玩的游戏，应该就是《三国志 13》，以及 EA 的《毛线小精灵》。如果你是 EA ACCESS 会员的话，还可以提前 3 天玩到《毛线小精灵》。当然期间有可能出现各种 DLC，比如《COD 黑色行动Ⅲ》、《古墓丽影 崛起》，总之大家多留些时间吧！



微软晒出Xbox成绩单

2016 年伊始，微软在其官方博客 Xbox Wire 晒出了 Xbox 在 2015 年的成绩单，具体如下：

· 最热销的主机套装是《战争机器 终极版》同捆版。

· 卖得最好的 Xbox One 周边是精英手柄。

·《光环 5 守护者》、《古墓丽影 崛起》、《极限竞速 6》、《战争机器 终极版》的销量都分别突破了百万大关。

· 游玩微软游戏工作室发行的游戏的人数是 2014 年的两倍。

· Xbox One 通过更新方式追加的新功能超过 200 项。

· 在 Xbox One 上发行了 350 款游戏，包括独立游戏和向下兼容游戏。

· 玩家总共获得了超过 40 亿点的成就，所有玩家的成就点数之和超过 770 亿。

· 自 11 月 12 日以来，玩家花了 1500 万小时来在 Xbox One 上玩 X360 游戏。

· Xbox One 游戏串流 Windows 10 设备的总时长超过 660 万小时。

·《我的世界》是 Windows 10 上收入最高的游戏。

微软并没有对大家最关心的 Xbox One 销量给出明确数字。在稍后来自 GAMESPOT 的报道中，据称 Xbox One 在全球的实际销量已经超过 1800 万。不过比起它的竞争对手 PS4 来还是有所不及，1 月 3 日索尼宣布 PS4 已在全球卖出 3590 万台。



▲士官长亲身上阵，参加《光环》首发造势活动。

成就站2015小盘点

2016 年到了，按照惯例，所有媒体都会进行一些去年的回顾。两大成就站 xboxachievements 和 trueachievements 也不例外，关于它们评出的各项最佳，这里就不介绍了。下面只为大家介绍一下成就相关的小盘点。



▲《RARE经典合集》再次证明了微软和索尼对待成就奖杯的不同思路。微软认为全成就只属于真饭铁杆，索尼则是希望白金人人有功练。

首先来看看 xboxachievements。这个站以完整的成就攻略而著称，大家现在熟知的成就 / 奖杯路线图（ROADMAP）就是该站首创的，影响深远。根据该网站的数据，2015 年内玩家浏览次数最多的成就列表前 5 名，从高往低分别是《光环 士官长合集》、《COD 先进战争》、《横行霸道 圣安德里亚斯》、《边境之地 前续》、《刺客信条 大革命》。而玩家浏览次数最多的成就攻略前 5 名，从高往低分别是《宝贝万岁 天堂危机》、《横行霸道 V》、《红色派系 游击队》、《暗黑血统Ⅱ》、《泰坦天降》（Xbox One）。以上 10 个游戏中，没有一个是 2014 年的游戏，不过仔细一想也很正常。以《COD》为例，《先进战争》在 2014 年 11 月就出了，而最新的《黑色行动Ⅲ》是 2015 年 11 月才出，浏览次数当然不能比。而《宝贝万岁 天堂危机》则很明显是借着免费游戏的风头才上的位。

接下来让我们看看 trueachievements。该网站以独创的 TA 值而著称，对每个游戏的成就难度进行了数值上的量化。该网站会按每个游戏的每个成就进行讨论，和 xboxachievements 正好形成互补。根据它的数据，2015 年最难获得全成就的游戏是 Xbox One 游戏《RARE 经典合集》（不算因 BUG 而无法全成就的游戏），而最难获得的单个成就也来自《RARE 经典合集》（不算因 BUG 而无法获得的单个成就），名为 Stampers Forever。《RARE 经典合集》集合了 30 款 RARE 出品的经典游戏，总共收录了 200 个成就共 4000 点。需要说明的是其中一些曾经在 X360 上推出过的游戏，其成就继承了 X360 版，未包含在内，不然还要更加夸张。这个最难的成就要求玩家分别在每个游戏中达成特定条件，有不少都极有难度。

按照惯例，2 月份成就网站还会出台一份专门针对成就的大赏，届时纱迦再给大家介绍一下。

Xbox One 精英手柄持续缺货

微软于E3 2015上公布的Xbox One精英手柄大受好评，然而150美元的价格也让不少玩家喊贵。有鉴于此，微软调低了它的出货量，没想到上市后立刻断货，尽管微软随后数次补货，但产能还是赶不上市场需要。而且这种缺货现象并不仅限于北美，全世界玩家都在喊买不到。微软明确表示，这种局面一直要到2016年3月才能得到好转。

目前无论是AMAZON、百思买还是微软官方商城，你都无法买到精英手柄。如果你一定想在3月之前入手，办法也不是没有。那就是去购买精英主机套装，这个价值500美元的套装不仅包含了精英手柄，而且还有1TB的混合硬盘。如果单纯以价值来看的话，购买这个套装远比单独买一个手柄实惠，当然对于大部分玩家来说买两台一样的主机是没什么意义的。真有多的钱也是去买喜爱游戏的限定主机了。

顺带一提的是，之前微软中国表示国行版精英手柄将于2016年寒假期间上市，建议大家购买国行。因为这个手柄的价格较高，国行有保修的话肯定要好一些。





Xbox One新专用耳机登场

金士顿HyperX于1月7日宣布和微软达成合作，成为Xbox One官方指定合作伙伴。HyperX是金士顿旗下的知名品牌，产品包括记忆棒、固态硬盘、U盘、耳机等。HyperX一直以来始终致力于电子竞技运动，在全球范围内赞助了25支电竞队伍，并积极参与各项赛事和游戏展会。HyperX推出的Cloud系列耳机诞生于2014年，深受PC玩家的好评，如今正式进军主机游戏市场，预定于2016年中推出Xbox One专用的HyperX CloudX电竞耳机。



从官方公布的资料来看，HyperX CloudX延续了之前HyperX Cloud Ⅱ的设计，可以直接接在Xbox One手柄上。耳机采用记忆海绵耳垫加皮革头带，保证玩家使用时的舒适性。封闭式的耳罩设计，能够完全包住耳朵，隔绝外界的噪音。HyperX CloudX采用线控方式调节音量，麦克风可以拆卸，并赠送硬款收纳包，方便玩家随身携带。

在官方新闻稿中我们没有看到售价，不过此前HyperX Cloud Ⅱ曾经推出过PS4和PC的版本，其价格是150美元，不过在年末商战中很多电商都降价到了100美元。玩家可以参考一下。

白金不给力！《龙鳞化身》延到2017

E3 2015上，白金工作室正式展出了其Xbox One新作《龙鳞化身》的实机演示。这是一款融合了RPG要素的动作游戏，玩家要和自己的龙族伙伴一起来击倒各种夸张的怪物。本作原定于2016年发售，如今白金正式宣布会延到2017年。白金表示，《龙鳞化身》是白金成立以来最大规模的游戏，它将给玩家带来一个宏大的幻想世界，并提供高自由度的玩法、全新的多人模式以及其最拿手的动作要素。而正因为游戏的内容如此丰富，使得白金不得不将游戏延期以达成预期目标。

不过老实说以上这些都是说辞，每个游戏延期的借口都毫无例外是为了游戏品质，相信白金也不例外。而白金这两年也没少接私活，比如2015年的《变形金刚》，2016年的《忍者神龟》，看在其出品的游戏素质不低的份儿上，还是原谅一下吧！



Xbox One新机型传闻



一直以来，关于Xbox One新机型的传闻不绝于耳。以X360为例，2005年发售，2007年推出精英版，2010年推出SLIM型号。如今Xbox One精英版已经推出，接下来似乎也的确轮到新机型了。这次透露这则消息的是微软博客Brad Smas，根据他听到的说法，微软正在计划推出轻薄版的Xbox One，不过比较令人难以置信的是，据说这款主机可以用来游玩Windows商店的游戏，而且会把Apple TV当成竞争对手。至于上市时间则是2016年下半年，价格会比现在的350美元要低。

在玩家的想象中，新的Xbox One应该拥有更小的体积和更轻的重量，甚至可能没有物理光驱，只能玩数字内容。这也是微软曾经构想过的一个计划，不过最后被取消了。如果以X360的例子来参考，这台主机似乎最快也要等到2017年才会公布，看来大家今年还是可以果断入手限定主机的。

2016年Xbox One阵容提前看

正如微软所说的那样，2015 年 Xbox One 拥有极为强大的游戏阵容，这让 Xbox One 在玩家心目中的地位又有所回复。2016 年即将到来，微软继续宣传其强大的游戏阵容。为此微软甚至在自己的博客 Xbox Wire 上直接公布了几乎所有玩家关心的 Xbox One 独占游戏的发售日！而更多的新作还将在 E3 上公布，真是让人无比期待！

战争机器4

Gears of War 4

微软的王牌独占游戏，全球最顶级的动作射击品牌，Xbox One 独占。目前只有 2015 年 E3 展上公布的一段宣传，但已确定多人联机 BETA 测试将于 2016 年春季开始，游戏定于 2016 年秋季发售。



量子破碎

Quantum Break

由《心灵杀手》开发商 Remedy 推出的动作射击游戏，主人公能够操作时间来实现多种特殊能力。根据玩家在游戏中的表现，还会生成一部真人剧集。游戏为 Xbox One 独占，2016 年 4 月 5 日上市，国行主机完美支持中文版。



除暴战警3

Crackdown 3

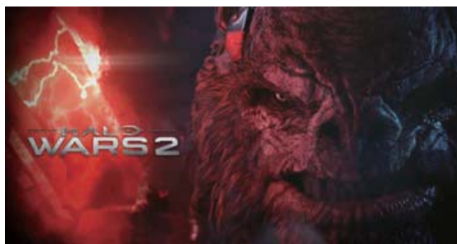


由《GTA》之父开创的沙箱游戏，采用卡通渲染风格，拥有强大的场景破坏特性。游戏将充分活用云计算功能，强调多人联机的乐趣。本作为 Xbox One 独占，2016 年夏季开放多人联机部分。

光环战争2

Halo Wars 2

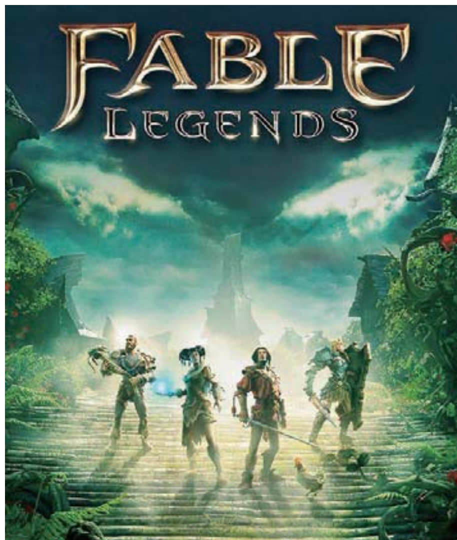
《光环战争 2》是大受好评的即时战略游戏《光环战争》的续作，游戏保持了即时战略的玩法，让玩家体验《光环》正传中玩不到的壮阔场面。游戏会推出 Xbox One 和 Windows 10 版，预定于 2016 年秋季上市。



神鬼寓言 传奇

Fable Legends

狮头的经典美式 RPG，这次改为 F2P 的方式推出，玩家无须花钱即可玩到全部内容。游戏将继承系列以往的全部特色，并提供更高的自由度，另有 4 对 1 的全新联机玩法。游戏会推出 Xbox One 和 Windows 10 版，预定于 2016 年春季继续开测。



再生核心

ReCore

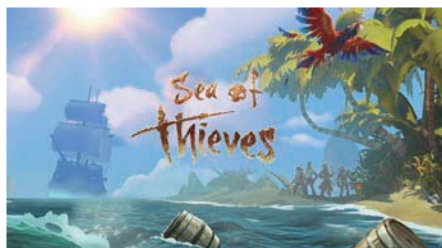
前 Capcom 知名制作人稻船敬二的最新作，会推出 Xbox One 和 Windows 10 版，预定于 2016 年内上市。游戏讲述少女与核心的故事，核心可以装入不同的机械，每种机械都会有不同的形态。游戏已确定会推出中文版。



盗贼之海

Sea of Thieves

Rare 打造的多人主视角动作冒险游戏，游戏中玩家要扮演海盗与其他玩家一起冒险，寻找宝藏、抢劫商船这些令人激动的玩法都包含在内。游戏会推出 Xbox One 和 Windows 10 版，预定于 2016 年内上市。



巨兽

Gigantic



《巨兽》是一款 5 对 5 的联机游戏，游戏的特色在于双方各有一个名为守护者的巨大怪兽。游戏支持 Xbox One 平台和 Windows 10 平台之间联机。游戏原本定于 2015 年秋上市，目前延到了 2016 年内。

最后要补充的是，4 款倍受瞩目的 Xbox One 独立游戏也全部确定将于 2016 年内上市。它们分别是《BELOW》、《INSIDE》、《茶杯头》和《COBALT》。想必各位最关注的应该还是《茶杯头》吧！

UCG贺年大特企





贺词+前言

新年，对于许许多多的国人来说，意味着与亲人相聚、与故乡相聚还有与家的相聚，而对玩家们来说也不例外。然而我们总是愿意相信，新年对于玩家们来说，有着一个更为重要的意义，那就是与真正的自己相聚。你不再受工作束缚，你不再为学业而苦，假期的每一天时间都真正地被掌握在你的手中。于是，你潜伏在阿富汗大地上执行隐秘任务，你在北方诸国的昆特牌赌桌上大展身手，你在雅南的旧日噩梦中死去活来，你在激光与原力交织出的战火中驰骋，你在废土上建立了专属于你的家园和崭新的秩序……你，身处家中，却又无处不在，化身万千。

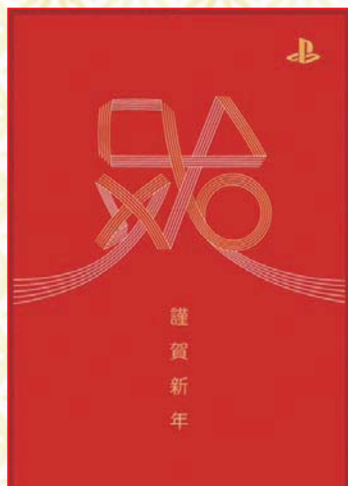
我们深明这种需求的强烈，毕竟同样的事情我们也盼了一整年了，既然机会难得，在和亲友相聚之余，就算没有了努力工作/学习这个指标，拼命玩这个基础原则还是不能丢的。而且在此之上，用任何能够让我们愉悦的方式来去度过新年相信也是各位玩家们的最大梦想，所以我们特别炮制了这期的贺年大特企，内容包罗万象，但绝对不偏离各位读者大人的新年需求。厂商的贺年/圣诞美图赏用来给大家开开胃，新年补习班则聚集了2015年最值得大家一补的动画、电影和读物，而且我们并不会卖力推荐人人皆知的主流佳作，而是加入了不少或许没有那么知名却仍然值得一看的精品。后面还有为了土豪——不，是需要进化的新人类们而特意制作的2015年最值得入手的模型和手办推荐，其中既有价格惊人的镇宅神物，也有售价比较宜人的大众精品，总有一款能够对你们口味。最后还有我们精心准备的新年大事日程表，从本刊上市到新年结束期间有什么不容错过的正GAME/电影/赛事/活动都被一一罗列，让我们来一起过个痛快的年吧！

文：全体UCG编辑　统筹：纱迦、八重樱、筒子君、稀饭、宇宙人

文 八重樱 美编 小瑟

游戏厂商贺年状集锦

过年时绘制贺年状是游戏厂商们的传统了，其中不少公司的贺图都是在借机宣传新作，同时向支持本公司作品的玩家们表示感谢。趁着这次春节合刊的机会，小编们也将这些精美的贺年状整理出来，与读者们一同分享。



索尼
索尼的贺年状一向简洁典雅，红色的基色上，五条并排的白线串出了□△ × ○四个图案。2016 年，索尼将推出《重力异想世界 2》、《新大众高尔夫》、《最后的守护者》、《地平线 期待黎明》等大作，相信对玩家们来说又将是充实的一年。



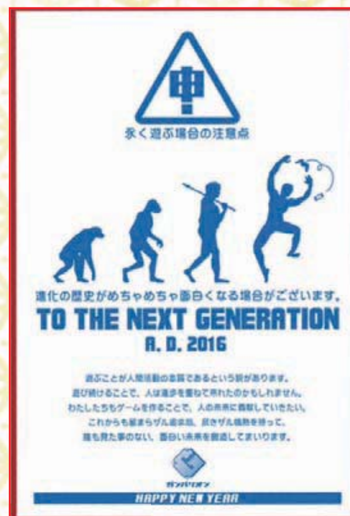
史克威尔 · 艾尼克斯
SE 今年的贺年状独具匠心，画了一只猴子将礼物送至少女的手中，而构图又恰好是个“6”，暗示着 2016 年。值得一体的是，本图是由《最终幻想ＸＶ》的新人设师 Roberto Ferrari 创作完成的。

IDEA FACTORY & COMPILE HEART
IDEA FACTORY 和 COMPILE HEART 两社联手献上的贺年状，一半乙女游戏一半海王星，这两家公司今年的业务展开还真是挺好懂的……





GANBARION
以开发动漫改编游戏为主的 GANBARION 献上了一张非常诙谐有趣的贺年状，图上展现出了人类进化的几个阶段，人类进化的历史同时也是游戏的进化史，今后也将会有更多游戏人为开创有趣的未来而不断努力吧。



CAPCOM
《怪物猎人》、《逆转裁判》、《生化危机》和《街霸》，这些游戏中的角色在画师笔下都变成了可爱的 Q 版造型，期待着没节操的 Capcom 在新的一年继续为我们带来没节操的惊喜！

GungHo
《智龙迷城》的东家 GungHo 在去年为掌机迷们带来了一作《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》，不知玩过的读者对本作是否满意呢？希望新的一年 GungHo 可以将更多精力投放到家用机游戏的开发中去。







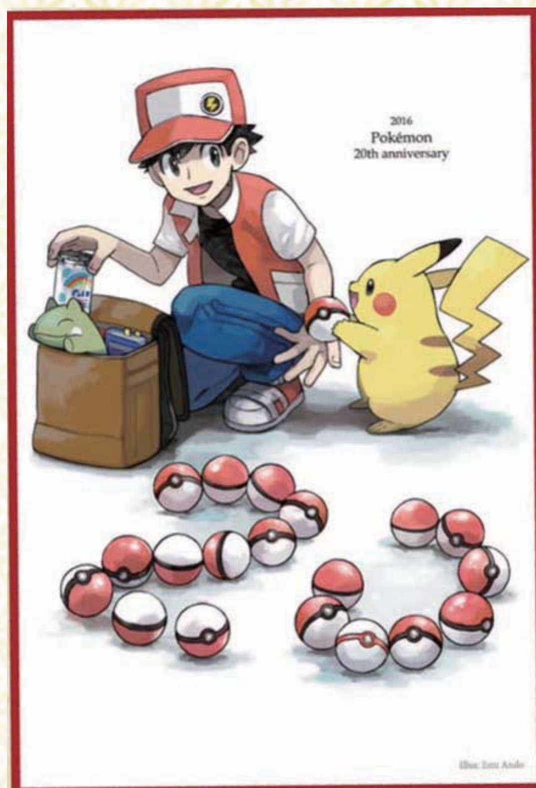
ATLUS
ATLUS 这几年的业绩都还算不错，连贺年状都是大方地给了两张。在《女神异闻录 5》主题的贺图上还非常霸气地写上了“2016 IS OURS!”的字样。嗯，总之，赶紧公布发售日就对了。













角川 GAMES

2016 年，角川 GAMES 将步入创业的第八个年头，他们选用了刚公布不久的 PS4/PSV 游戏《神明战争 跨越时空》的设定图作为贺年状，希望借此能加大本作的宣传力度。这是一款融合了日本古代神话传说的 SRPG，喜欢这类题材的玩家们可要多多关注本作今后的情报哦！另外希望角川 GAMES 能准时把《舰娘改》做出来，可别再跳票了……

GREE

虽然 GREE 这两年在手游上的收益有所回落，但这并没有阻止他们继续开发手游的步伐。两张贺年状的主题分别对应了两大手游新作《消灭都市》和《追忆之青》，前者是跑酷型手游，后者则是横板过关的 2D 动作游戏。

CAVE

在弹幕射击类游戏领域独树一帜的 CAVE 特意为《哥特式魔法少女》中的五位少女主角穿上贺正的和服来为大家拜年，果然相当养眼。这款将射击和 RPG 元素合二为一的手游有多少玩家玩过呢？

CyberConnect2

《复元世界 Vol.1 银泪之少女》是由开发过“《火影忍者 疾风传 终极风暴》系列”的 CC2 全力打造的 3D RPG 手游，由贞本义行担任人设。本作已于 1 月 8 日正式开始运营。

SPIKE CHUNSOFT

Spike 和 Chunsoft 合并之后，事业可谓是如日中天，特别是“《弹丸论破》系列”现在更已成为该公司的金字招牌。这次的贺年状就选用了《弹丸论破》中人气 NO.1 的黑白熊和黑白美，而且还是制作成了拼布画的效果，非常可爱。

GAME FREAK

2016 年是《口袋妖怪》这一系列诞生 20 周年，这个陪伴了无数人成长的经典系列在新的一年也将会有更多的福利奉献给粉丝们。在这幅贺年状上，小智和皮卡丘用精灵球拼出了“20”的字样，恐怕会让很多老玩家们感慨万千吧？



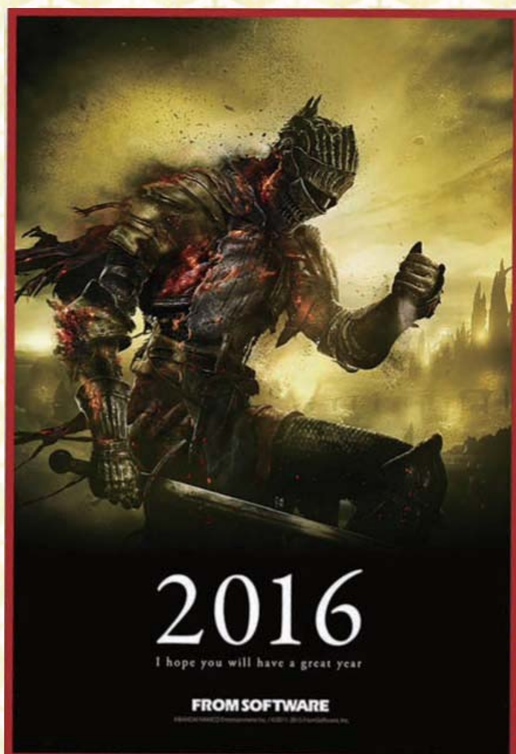
SEGA

不得不说世嘉的贺年状还真是偷懒，直接把新作的图拼一拼就敷衍了事了。不过令人意外的是画面中央居然还用到了《超级猴子球》，不知未来我们还有没有可能在家用机平台上再玩到这个系列啊……



日本一

2016年日本一的工作安排，简单来说就是三七开。七成用于全新的项目，三成致力于系列的维持。其最新作《鲁弗兰的地下迷宫与魔女之旅团》将于3月17日发售，这是一款主打“地下迷宫”和“魔女旅团”概念，并充斥着“令人心跳台词”的第一人称视角迷宫RPG游戏，感谢日本一还没有放弃PSV平台orz。



FROM SOFTWARE

《黑暗之魂Ⅲ》这张图想必大家早就见过了，直接用来做贺年状不免有些偷懒，而且不知为何，总觉得这图片透着一股浓浓的死亡气味……

FALCOM

2016年，Falcom将迎来创社35周年这一重要时刻，在尝试了《东京异境》这部现代风格RPG之后，Falcom计划将重点重新转移回自家招牌系列上，《伊苏》将会有完全的新作，粉丝们可以期待我们今后的报道。



MARVELOUS

自从《闪乱神乐》取得成功之后，MARVELOUS就在掉节操的路上越走越远了。不过谁叫现在就是巨乳美少女的天下呢？在新的一年，让爆乳来得更猛烈吧！

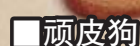


VANILLAWARE

2016年是猴年，香草社的社长大人神谷盛治自然而然就选中了《西游记》这个题材来创作贺年状。当然，秉承日本人一贯的对《西游记》的错误认知，沙僧还是河童的模样，而唐三藏则又成了巨乳美女姐姐（等等，为什么我要说“又”？）值得一提的是，香草社的贺年状经常是在暗示着未来的新作，看来在神谷社长的脑子里已经有了新的企划？



最后为大家再献上几张来自几大厂商的圣诞节贺图，虽然圣诞已经过去了大半个月，但好图还是应该拿来和大家分享的。



■顽皮狗


■Ninja Theory



■史克威尔·艾尼克斯


■索尼



■白金工作室

文 kamui520 编 八重樱 美编 小瑟

那些配合弹幕才好吃的动画

——2015年度槽番推荐

每到一年春节时，无论是对于学生党还是上班族来说都是难得长假，除了拜年串亲戚以外的时间，总算可以好好地打打游戏补补动画了……毕竟一年下来，忙碌的生活之中难免错过一些值得一试的作品嘛！不过，难得的假期，就该悠闲地度过，别整些烧脑费事的东西来折磨自己了吧～不如来看点槽番？所谓槽番，就是你看着会忍不住吐槽个不停但又会看得停不下来的动画。当然，请一定要配合弹幕食用，跟大家一起吐槽，才能感受到槽番的精髓啊！

接下来，请大家准备好弹幕网站，然后逐一check 我们推荐的十部2015年的槽番哪部没看过，欢乐地补起吧！

一月番 舰队collection

一句话吐槽：我从未见过玩家如此一致差评的游戏改编动画……



《舰娘》作为一款红爆世界的页游，原本动画化是一件万众期待的事，但所有提督都没有想到过自己望穿秋水的期盼换来的是这样的结果……第一二话大家还有不少称赞比如画面美丽音乐棒，看起来像一个合格的游戏宣传番，但没想到第三话就画风突变，开始给根本还没塑造好的角色发起了便当。当时就引发了推特的骂声高潮。大概因为被骂太狠，后面又开始畏首畏尾，不敢继续走残酷路线，剧情更是半桶水，到最后强行收尾还暗示有第二季。看看亚马逊上几乎全卷都低于三星的评价你们还是放弃吧！建议提督一定要配合弹幕和大家一起吐槽观看，否则很可能中途掰盘……

一月番 美男高中地球防卫部LOVE！

一句话吐槽：美少男战士！变身！

第一话就看得我目瞪口呆的动画，无论是设定的扯淡程度，还是自称美男子的男子高中生，还是变身之后衣装的恶心萌……监督高松信司是想把《银魂》时候玩不了的变身梗玩个彻底么?! 整个变身过程几乎完全是在向美少女变身动画致敬，只是把性别换成了男而已。每一话的敌人也是扯淡得不能再扯淡，而最终BOSS的设定和大家战斗的理由也是让人饭都要喷出来大喊“这样也行？”的无聊……即使如此，这片还是魔性得能让人看完，而且目前已经预定要出第二季了。好吧，对于（自称）美男子变身的脑洞系无聊动画有兴趣的可以随便看看！



四月番 歌之☆王子殿下 真爱革命LOVE！

一句话吐槽：看完第一话的你，还能正确地读revolution这个单词吗？

讲真，《歌王子》第一季还算是个中规中矩的乙女动画，第二季已经是搞笑动画了，到了第三季，你想用哪怕一点点认真严肃的心态去看它，你都会伤害到你自己……笔者第一话就差点挂了，因为角色的增多，第一话20多分钟几乎全用在让全部角色登场以及让全部角色都各自说一遍“revolution”，大家纷纷表示看完之后已经不会英文了……至于剧情那是毫无意外地粗劣，但没关系，大家只是来看各自的王子唱唱歌跳跳舞最后登上ST☆RISH舞台的，然后就该完结了……什么，你说还有新声优，还有新前辈，还有第四季?!



四月番 亚尔斯兰战记

一句话吐槽：BIG TITLE是如何能崩成这样的？



光看作品好像不应该出现在槽番推荐里？但你开开弹幕看看，尤其是弹幕量激增的那几话。本来荒川弘＋田中芳树应该要算BIG TITLE了，而且几个联合制作方明明也都是土豪，为什么《亚尔斯兰战记》的动画在制作上能这么烂？牛姨的亚尔斯兰虽然柔弱但起码还是个少年，动画开播之后大家直接喊公主了；原本应该有宏伟的战争场面和激烈的打斗动作，实际上我们只看到了只有腿在动的骑术，飞檐走壁的马，超级省帧的打斗，崩得不成样的作画，角色的脸每切换一个角度都不在一个平面上……也许有期待越高失望就越大的加成，但《亚尔斯兰战记》的制作真是让人槽到不行啊。

七月番 没有黄段子的无聊世界

一句话吐槽：每一话打码的"哔——"声都可以让人误会是不是来电话了。

光从标题就能看出是槽番的槽番。首先设定就能槽：未来的日本全面取缔了所有不纯洁的东西——怎么可能啊！色情业可是日本前几名的产业，没了色情业大家还怎么吃饭啊！还有这么多嗷嗷待哺的外国人等着日本的小黄本呢（喂）。好吧，总之假设这样没有任何黄段子的日本真的存在，怎么会没有人起来反对呢?！于是本作的主角们出现了！为了理直气壮地讲黄段子揭竿而起 XD！大家第一话之后就开始不停心疼女性角色的声优，大概她们这辈子说过的黄段子都没有在这部动画里说过的多吧……



七月番 监狱学园

一句话吐槽：一群拼上性命竭尽全力地做着傻事的高中生。

最初看宣传的时候，由于作者的画风，大家对《监狱学园》留下的印象很可能是：高校暴力、阴暗沉重、女性卖肉。但请相信我！这是欺诈！完完全全的欺诈！！画风和内容的欺诈！！！明明看起来那么像热血暴力的卖肉动画，结果只是青春期荷尔蒙分泌过剩的男生的犯蠢爆笑故事啊！他们明明是事关身家性命而超级一本正经，但做的事怎么能那么蠢那么可笑啊！而且还混杂着各种三俗的梗简直让人不能忍！这是一部各种意义上的不能在吃饭的时候看的动画！只要对三俗梗和卖肉画风没有抵触的人都要来吃这一口安利，包你槽到爽也看到爽！



七月番 不死者之王

一句话吐槽：满级氪金玩家吊打小学生。

这是 2015 年最需要配合弹幕看的动画。因为小说设定太多光是动画里的解说员不够，需要弹幕的场外援助。不看弹幕也不是不可以，但配合弹幕一起看槽起来的感觉才叫爽飞。主要是这部动画的主角挂开得太大了！主角大骷髅原本是人类游戏玩家，在大型网游里有一个牛逼的公会。然而随着这个游戏的式微终于要关服了，主角上线本来想做个告别，没成想不知怎么的就留在游戏世界了……现在，他作为一个满级的课金玩家还有整个大公会的仓库和 NPC 等着他，哪怕面对的是一个全新的世界，你觉得他还会有什么压力呢？看下来根本就是一个爽片啊！



七月番 乱步奇谭

一句话吐槽：你跟我说这叫推理？给江户川乱步跪下！

原本是为纪念日本著名推理作家江户川乱步逝世五十周年而制作的号称将会改编江户川乱步的名篇的动画，但冲着江户川乱步和推理过来看的人纷纷一口血喷在了屏幕前……你跟我说这叫推理？原本是少年侦探团团长的小林少年直接变成了伪娘，原本是团员的大少爷羽柴壮二则是迷恋小林愿意舍身相救！重塑角色这都还好说，剧情呢？推理呢？前几话根本搞不清监督想表达什么，"二十面相"那一话终于让人觉得做得还好了，结果看起来就像顺水推舟，干脆把二十面相做成主线了。原创了一个角色作为最终 BOSS，和明智小五郎搞基完结？你们给江户川乱步跪下啊！



十月番 阿松

一句话吐槽：不懂为什么爆红的意外槽番。

年初有《银魂》前 100 话的监督高松信司贡献了《美男高校》，年末有 100 话之后的监督藤田阳一贡献的《阿松》，果然能做《银魂》的人，做槽番就不简单啊……《阿松》原本是纪念赤冢不二夫 80 周年诞辰的再次改编动画，但因为原作画风太古早，包括当年的搞笑方式也完全不适用于现在的社会，一开始所有人都没看好这片，但没想到第一话就大搞特搞得让人瞠目结舌，甚至到根本不能收入 DVD 的程度！接下来就是略熟悉的《银魂》模式，但六胞胎笨蛋每个人都蠢得各有不同，每一话都有新的槽点和新梗。即使一直使用古早的赤冢画风也让人觉得十分有趣。只不过为何在腐女圈能爆红至今还是让人觉得费解啊……



OVA 学园HANDSOME

一句话吐槽：2015年度槽片之王。

最后一部当然要放大招了，没看过这个简直不能说你去年看过槽片！当初作为同人游戏就以魔性的画风和黑洞一样的脑洞出名的《学园 HANDSOME》居然被用原作那飘忽不定的画风制作出了动画！妈妈啊你们到底是怎么想的！而且不仅有游戏原作声优（超棒读）配音还有专业大牌声优配音版，让人不禁想问你们配的时候到底是怎么忍住不笑场的？一定要对比两个版本而且一定要和大家一起刷弹幕！这种神作绝对不能错过！虽然好像必须说明一下这是个 BL 向的但这不是重点，直接去看就对了，不好笑编辑部出机票你来打我！（喂）



编辑推荐寒假读物

想必大部分读者和咱们编辑一样，一年到头也不会花太多时间用在和自己工作学习无关的各种读物上。不过到了寒假，建议大家多花点时间在阅读上，让自己的生活过得不一样。这里我们 9 位编辑为大家总结了 10 本推荐读物，有条件的同学建议购买实体版。

徒然チルドレン

推荐者：初心者

《徒然 Children》是日本漫画家若林稔弥创作的四格漫画，基本上描写的都是恋爱小故事，因此在国内网络流传的时候也被俗称叫“恋爱四格系列”。在作者的个人网站以及日本最大的绘画交流平台 Pixiv 的个人页面上，也有不定期地公开其中的一部分。每当作者在 Pixiv 更新时，基本上就是日榜的前几位，可见这部作品的人气之高。而将这些在网络上和《周刊少年 Magazine》上连载的零散四格漫画集合起来的完整版，就是漫画单行本系列《徒然 Children》。单行本目前已经出到第四册。

“徒然”在日语里指的是很闲很无聊，不过这部四格漫画显然并不无聊。不像许多四格漫画那样，说是搞笑四格，却没有那种让人看完马上就捧腹喷饭的“笑果”；说是日常漫画，又不像《日常》那么无厘头。校园学生之间若即若离而难以传达的情愫，往往会最后一格让人会心一笑。各个班级的角色性格鲜明，也是这部漫画在构思方面的巧妙之处。



猎魔人 白狼崛起+猎魔人 宿命之剑

推荐者：稀饭

纵观 2015 年全年的游戏类小说，恐怕不会有比《猎魔人》这两部短篇集更值得一读的作品了。原因无他，这两本作品就是 2015 年度游戏《巫师 3 狂猎》的原作小说。而且直到 2015 年之前，这个系列的小说只有零星的个人翻译，从来没有过系统地出版过。在这两本短篇集里，许多玩家在游戏中熟悉的人物都会一一登场，除了杰洛特这个主角，作为重要女性角色之一的叶妮芙和希里都有出现，更不用提故事本身既有深度又富有趣味性。同时一些游戏中出现过的配角也会在这些短篇故事当中一一登场，包括了吟游诗人丹特里恩和矮人卓尔坦等等。一般奇幻故事中常见的探险、屠龙、恩怨情仇和本系列特有的道德选择在书中也有体现，如果你已经沉醉于游戏中的世界不可自拔，这两本小说就更不应该错过了。



火星救援

推荐者：稀饭

看完了人类如何为拯救马特·达蒙而烧掉了成千上万的资金，相信不少读者都会对原作抱有一定的好奇：一本火星版本的《鲁滨逊漂流记》会如何用文字去描述一个宇航员在根本没有任何生命的星球上挣扎求生呢？现在你们已经有这样的机会了，因为中文版的《火星救援》已经推出了实体小说，同时也提供了 Kindle 版电子书，价格方面也比起实体版更为实惠。比起只有两个小时的电影，小说中主角马克·沃特尼遇到的倒霉事可是要多不少，和电影有差异的有趣细节也多不胜数，例如在电影后段马克驾驶太空车前往让他逃离火星的火箭路上表现得一帆风顺，但实际上在小说当中马克还遭遇了不少意外事件，差点没赶上回家的机会，所以大家看完电影后再来读小说其实也同样妙趣横生，令人手不释卷。



在下坂本，有何贵干？

推荐者：梦叶

其实本人一直是那种王道热血向的漫画迷，所以一开始看到这种画风我是拒绝的，但无奈国内的另一个译名是在太形象了（各位去查的时候就知道了），于是就被标题党拉入坑中。实际上这部漫画裹着一层朴实的外衣，看似是描写欢乐平淡的校园生活，但因为主人公坂本的存在，使得就算像上学走路这种最基本的行为都极具逼格，就算被校内的不良学生欺负也能实现华丽的逆转，同时还能用让你无言以对的人格魅力征服旁人。不光是学生，就连老师和家长的心都被他折服，让人不惊感叹“不愧是坂本君！”俗话说“无形装逼 最为致命”，看过这部漫画之后才真正知道了什么叫装逼的境界！



异世界料理道

推荐者：三日月

小编我今年虽然看书不少，但大多都属于填坑性质，新坑则只挖了一个，那就是小说《异世界料理道》。故事虽然还是“自称普通人”穿越到异世界的老一套，但这部小说的主角从“普通高中生”变成了“普通厨师”，“超能力魔法大战”变成了“如何料理野猪肉”。和一般“穿越类”小说着重描写角色或者世界观不同，本作剧情着重于描



绘异世界的动植物，也就是"食材"。书中的异世界也不是那种怪物魔法满天飞的奇幻世界，它甚至是一个相对比较原始的社会。如何融入到当地人的社会并利用现世界的烹饪技术来烹煮异世界的食材成为了本作剧情的重点。这本小说的日文版暂时出到了第三本，而中文版刚刚推出了第一本，对"美食类"题材小说有兴趣同时又对烂大街的"穿越类"小说厌倦的读者不妨找来看看。

姊嫁物语

推荐者：八重樱

《姊嫁物语》(此为台译，国内翻译为《少女新娘物语》)是森薰老师在画完《英国恋物语艾玛》之后的又一部力作。这次她将舞台转移到了中亚地区，挑战起了当地少数民族的华美服饰。熟悉森薰老师的读者都知道，此人酷爱考据，当初在创作《英国恋物语艾玛》时为了精准再现19世纪末英国的人文风貌就曾查阅过海量书籍，到了《姊嫁物语》中，那近乎偏执的对刺绣花纹的描绘更是美得令人窒息。森薰对故事的把握也是张弛有度，在她笔下，平静的生活温和得像一杯蜂蜜水，而激烈的矛盾碰撞也同样扣人心扉。如果你对中亚民族文化感兴趣的话，本书更是最佳入门级读物。最后要特别强调的一点是，森薰老师酷爱表现女性柔美的身体曲线，嗯，你们懂的……



魔法少女育成计划

推荐者：宇宙人

这部作品是从2012年开始由"这本小说真厉害"文库发行的轻小说（不过作品并未获得过这个奖项），故事讲述了N市里面的16名魔法少女被强制参加一个每周就会有一人失去魔法少女资格并丧命的"魔法糖果争夺战"，直到人数剩下一半为止，并且最终还演变成一场互相厮杀的游戏。虽然近年来的"魔法少女"题材都是走类似的路线，不过本作的情节安排紧张，展开也出人意表，因此推荐给大家。

目前这部作品正传一共推出了5个篇章共7本书。除了便当派得飞起之外，套路并未落入模式化，作品的第二部《restart》讲述在电子空间展开讨伐魔王的大冒险，而第三篇《limited》则讲述在限定的时间内和被封锁的城市里追捕魔法少女犯人等等……每一部之间也有很多伏线巧妙相连。目前台湾尖端也已经推出了前两部的中文版，而且今年还将会动画化。本作虽然也有漫画版，但改编得实在太烂，因此只推荐读原版。



谜踪之国

推荐者：筒子君



随着年末《寻龙诀》的火热上映，《鬼吹灯》这本小说又重新火了一把，身边不少人也补起了原著。而在作者天下霸唱的笔下，还著有另外一部非常值得一看的长篇系列小说——《谜踪之国》，虽然目前这部小说尚未有改编电影的情报，不过提前看看也能打发些无聊时间。《谜踪之国》一改之前《鬼吹灯》独立篇章独立故事的格局，以一个巨大的主线来推动剧情的发展，故事的整体更具有连贯性，同时由于小说已于2011年完本，一口气读下来更是过瘾非常。同样以探险为主题的，《谜踪之国》避开了风水和古墓这些可能与《鬼吹灯》内容重复的部分，转而着重于描写冒险的整体文化。不过角色设定则借鉴了《鬼吹灯》的三人组设定，一个技术流骨干，一个贫嘴胆子大，还有一个心思缜密负责查漏补缺。而许多类似于无限轮回的时间旅行这样的烧脑设定，也增添了阅读的乐趣，本书在复制了《鬼吹灯》经典模式的同时也有着不小的改变，而整个故事的大结局设定更是出人意料，值得玩味。

"《犀川&萌绘》系列"推理小说

推荐者：乙太

如果读者有留意去年播放的动画作品，一定对风格独特的悬疑推理剧——《全部成为F》有深刻的印象。这部作品改编自推理小说家森博嗣的同名小说，也是本格推理系列——"《犀川&萌绘》系列"正式出版的第一部作品。森博嗣作为日本近几年最畅销的推理小说家之一，与东野圭吾等其他名家一样，拥有极为突出的写作特色。"《犀川&萌绘》系列"被称为理科生才能看明白的本格理系推理小说，作品中通常会掺杂着数学、计算机知识，将理系科学与文学融合得恰到好处。作品以沉默寡言的中年建筑系大学教授犀川创平，以及活泼可爱的美少女千金西之园萌绘作为探案的主角，复杂的任务关系以及角色间的性格反差，也是该系列小说的看点之一。



《三体》三部曲

推荐者：纱迦

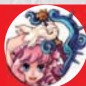
2015年中国科幻界发生了一件大事，那就是刘慈欣所著的小说《三体》获得了雨果奖。在世界科幻界，雨果奖被公认为最具权威和影响力的两个奖项之一，至今已经举办了62届。《三体》三部曲并不是新作，它早在2006年就开始连载，而且一直评价很高，只不过雨果奖让更多人听说了这部佳作。看完《三体》，最令人钦佩的就是大刘出色的想象力。第一部《三体》以文革为起因，说到人类文明和三体文明的冲突，已经让人颇觉新奇。而第二部《黑暗森林》中描写的星际战争场面则是超乎了正常人的想象，等到了第三部《死神永生》，里面的奇思妙想更是让人只剩哑口无言、顶礼膜拜的份儿。目前《三体》正在筹拍电影，这必将是中国科幻界的一个里程碑。所以现在就赶紧先来看看小说吧！



编辑推荐寒假电影

2015 年涌现出了众多素质出众的电影，同时随着国内观影热潮的不断升温，相信但凡在国内正式上映的一线大片，大家应该都不会错过。不过由于受到国家引进电影数量的限制，还是会有不少遗珠出现，下文就为大家精心挑选了十部 2015 年值得一看的影片，以及无缘在国内上映的佳作。大家可以根据喜好选用，在寒假之中来补回这些荧幕上的精彩。

间谍之桥 Bridge of Spies

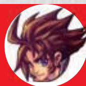


上映时间：2015年10月16日
类型：传记/剧情/历史
片长：141分钟
主演：汤姆·汉克斯

本作以美苏冷战时期为背景，取材自真实的“1960 年 U-2 击坠事件”。讲述律师詹姆斯·B·唐纳德文为了让坠机的美军飞行员弗朗西斯·加里·鲍尔斯获释，被卷入冷战漩涡之中的故事。本片由斯皮尔伯格指导，汤姆·汉克斯和马克·里朗斯主演，尽管题材比较主旋律，未能摆脱学院派的那套作风，但演员的演技精湛值得肯定，画面也展现出了 50 年代特有的时代感，光影效果出众，圆号交响的配乐同样恰到好处。总的来说仍是一部值得一看的好片。

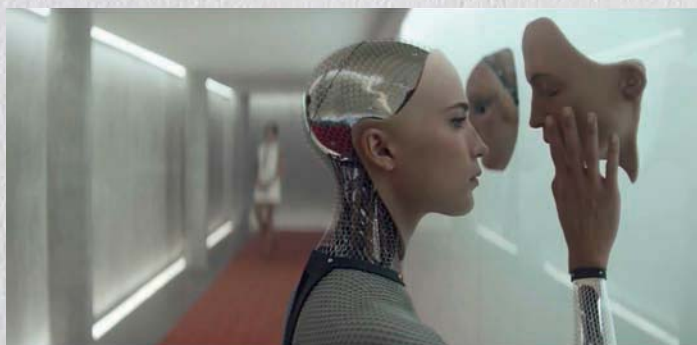


机械姬 EX MACHINA

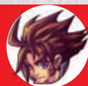


上映时间：2015年1月21日
类型：剧情/科幻
片长：108分钟
主演：艾丽西亚·维坎德、多姆纳尔·格里森

早在 2004 年，一部《机械公敌》就让世界了解到飞速发展的人工智能领域，也可能存在巨大的风险。《机械姬》整部影片节奏很慢，从一名科学家制造出外貌与情感系统同真人无异的机器人开始说起，讲述了关于人与机器人之间共存时可能出现的矛盾以及风险，整体风格更像是一部悬疑向的文艺片。通过观看本片，也许观众就不难理解为什么著名科学家霍金最近会提出了警惕人工智能的言论，因为新一轮的人工智能革命，可能比你想的要近得多。



边境杀手 Sicario



上映时间：2015年9月18日
类型：犯罪/剧情/悬疑
片长：121分钟
主演：艾米莉·布朗特、本尼西奥·德尔·托罗



即使是我们现在身处的和平年代，也同样有黑暗到令我们无法想象的动荡地区，《边境杀手》的舞台设定在贩毒之风猖獗的美国与墨西哥边境，故事从缉毒探员凯特的视角出发，在她自愿加入一个为缉拿毒枭而组成的特别行动组后，随着抓捕行动的逐步深入，行动组愈发过界的行为也不断在拷问凯特的道德底线，这种矛盾让观众不禁思考什么是真正的善恶。全片虽然没有太多的火爆场面，但通过音乐以及剪辑营造出的惊悚紧张氛围绝对会让观众喘不过气来。

末日崩塌 San Andreas

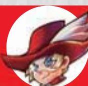


上映时间：2015年5月27日
类型：动作/剧情/惊悚
片长：114分钟
主演：道恩·强森、亚历珊德拉·达达里奥



看到 San Andreas，很多游戏玩家的第一反应可能都是《GTA 圣安德里亚斯》，实际上这部电影的片名是指圣安德里亚斯断层。这个断层位于太平洋板块与北美洲板块交界处，全长约 1050 公里，它就是造成加州地震的罪魁祸首。本片讲述这个断层彻底崩塌后，形成了里氏 9 级地震。巨石强森扮演一位直升机救援人员，赶去营救自己的女儿和妻子，结果地震愈演愈烈，从旧金山到洛杉矶全部遭殃。就灾难片来说，特效自然是最重要的，本片的特效绝对过瘾，秒杀如今大部分游戏。看完之后你一定会有去学游泳跳伞驾快艇开飞机的冲动！

终结者 创世纪 Terminator Genisys



上映时间：2015年7月1日
类型：动作/冒险/科幻
片长：126分钟
主演：阿诺·施瓦辛格

在已经过去的 2015 年中，虽然科幻电影的数量众多，但是对于“《终结者》系列”以及阿诺·施瓦辛格的粉丝而言，《终结者 创世纪》依然是一部绝对不容错过的电影作

品。作为一个拥有数十年历史的经典系列最新作，《终结者 创世纪》的品质虽然没有达到让人感到惊艳的地步，但是影片对于系列的致敬，以及在剧情上的颠覆性翻转，绝对会让系列的粉丝感到满足。此外，影片的特效也能够让人感受到时代的进步。虽然剧情上和之前作品的直接联系不算密切，却又有着暗藏了不少玄机。本片作为系列的重启之作，很好的起到了承前启后的作用。因此，如果你不是系列的老影迷的话，建议在观看本片之前先补习一下之前的作品，不然会丧失不少感动和惊喜。

云中行走 The Walk



上映时间：2015年9月30日
类型：冒险/传记/剧情
片长：123分钟
主演：约瑟夫・高登・莱维特、本・金斯利



由曾经导演过《阿甘正传》《回到未来》以及《超时空接触》的罗伯特・泽米吉斯执导，根据法国知名高空走钢丝艺人——菲利普・帕特真人真事改编，带大家重回 1974 年那段在纽约双子塔之间上演的惊人之举。影片中操着一口法语的“囧瑟夫”表现非常亮眼，由亚伦・史维斯查负责的配乐也无可挑剔。影片利用巧妙的铺垫，将观众的焦点一步步引向最后那条梦想的索道，而当菲利普最终站上去的那一刻实现的到底是什么，则需要各位自己去领悟。

女间谍 Spy

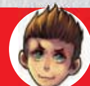


上映时间：2015年6月5日
类型：动作/喜剧
片长：120分钟
主演：梅丽莎・麦卡西、杰森・斯坦森

特工、杰森・斯坦森、裘德・洛、心狠手辣且美丽动人的大反派，以上种种元素结合起来怎么看都会是一部典型的间谍电影。然而在本片真正的主角梅丽莎・麦卡西的衬托下，这些人也只能当个“花瓶”而已。满口脏话、身体肥胖的梅丽莎・麦卡西看上去怎么也不像是块担任间谍电影女主角的料，但就是这样一个“平民”，却带领着两位“王牌特工”完成了不可能的任务。回想起梅丽莎・麦卡西是单口脱口秀出身，也不难理解为什么她在片中能如此“妙语连珠”了。



八恶人 The Hateful Eight



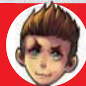
上映时间：2015年12月25日
类型：喜剧/剧情/悬疑
片长：168分钟
主演：库尔特・拉塞尔、塞缪尔・杰克逊

继《被解放的姜戈》之后，昆汀终于拍了一回纯纯粹粹的西部片，电影中更是一口气拉来了八位老戏骨为观众来了一出全新的西部传奇。更多的核心演员，更复杂的角色关



系，更紧张的墨西哥对峙，当然还有更啰嗦的嘴炮时间。随着剧情的推进，当八名主要角色被风雪困在旅店中后，影片的高潮部分更是精彩绝伦。不过《八恶人》这种将影片塞得满满当当的拍摄方式，可能又要逼死不少来不及看字幕的观众了。与《姜戈》前半段的压抑不同，本片一直处在一种较为紧凑的节奏之中，西部片风格也更加浓厚。另外考虑到本片可能无缘在国内上映，影迷们还是要多多留意其他观影途径，不要错过这部佳片。

黑帮传奇 Legend

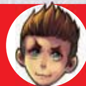


上映时间：2015年9月9日
类型：传记/犯罪/惊悚
片长：131分钟
主演：汤姆・哈迪、艾米莉・布朗宁

本片由布莱恩・海尔格兰德自编自导，沿袭他一贯的黑色幽默风格。电影讲述了活跃在上世纪 50~60 年代的两位犯罪团伙老大克雷兄弟的故事，标准的黑道传奇，不过却使用了别样的表现手法。首先作为故事核心的克雷兄弟，由汤姆・哈迪一人分饰，一会是潇洒帅气的大哥，一会又是脾气暴躁的弟弟，本就是伦敦人的汤姆・哈迪在本片中可算是撇着老家口音过了一把戏瘾。在演员的出色演出下，克雷兄弟之间的许多桥段都有着不错的喜剧效果，尤其一场克雷兄弟互殴的戏份让人大呼过瘾。



秘密特工 The Man from U.N.C.L.E.



上映时间：2015年8月14日
类型：动作/冒险/喜剧
片长：116分钟
主演：亨利・卡维尔、艾米・汉莫

2015 年简直就是特工电影的一次狂欢，上一年银幕上真的出现了太多王牌特工扎堆，不过这部影片精良的制作班底让你依旧无法将其忽略。首先本片的导演是曾出品过《两杆大烟枪》和《大侦探福尔摩斯》的盖・里奇，主演则由“新超人”亨利・卡维尔和“独行侠”艾米・汉莫担纲。影片主要讲述了在冷战时期，分属于 CIA 和克格勃两大组织两名精英特工的故事。虽然两位主演政治立场不同，不过在影片中却都在不断阻止着冷战时期中的各种事件和争端。不过最后必须要说一下的是，虽然以特工题材为主，本作的动作戏却显然没有主演之间的“基情”来的出彩。















变革浪潮中的实力比拼

——2015年模型手办十佳作品赏析

2015 年内，玩家们有目共睹的一个现象就是，各大厂商都使尽浑身解数地通过对技术的提高，从而提升自家产品的含金量，产生了一种各大厂商之间的变革之争，致使这一整年的模玩市场显得硝烟弥漫。

大奸商万代，啊不，是大儒商万代通过优化现有的 RG、MG 技术，从而稳固了 RE 系列的地位，同时还推出了新生 ROBOT 魂和新生 BB 战士等几个新品系列；HOTTOYS 在 15 年内不断优化自身的产品使得在年内出货的几款模型都获得了好评；SIDESHOW 自打 2014 年的钢铁爱国者雕像被玩家吐槽"拥有一个翔一样的真人头雕"之后便痛定思痛，致使本年度出货的"死亡法庭"系列雕像和几款兵人模型都获得了好评；日系手办"御三家"更是严把质量大关，一年来精品不断。

好了，不多说废话，现在笔者就带各位读者一道进入正题，来点评一下 2015 年内的十佳作品吧！

（此排行榜的盘点数据来源为各网购平台的销售量统计，并综合玩家的反馈意见整理而来）

文 光明の信仰　编 宇宙人　美编 小瑟



无限定，不万代

万代2015会场限METAL BUILD海涅专用命运高达 机甲模型

“儒商”万代发展到今天给圈内玩家最大的感觉就是“每一步都是一个阴谋”……自打万代在HG、MG系列尝到了换色出限定的甜头之后，便理所应当地将“魔爪”伸向了其他各个系列之中……没错，这次轮到了METAL BUILD之前广受好评的命运高达，于是这款海涅配色命运高达就作为2015魂展上的限量商品问世了。

海涅命运拥有着比普通命运更为鲜明靓丽的印象，MB版在配色上根据MG版本做出一些改动，在橙色基础上加入了淡粉调和，显得相较于MG版本更加漂亮。白色部分使用的是和原色命运一样的暗珍珠白，压低了明度，显得较为深沉。再加上合金的质感、良心的配件，和本体帅气的魔改风格，不得不说这是万代近年来推出的最为成功的高达之一。



按照惯例，只要是METAL BUILD，在进入大陆市场后，价格都会理所当然地超出原价的一倍，这让人毫不意外。不过此次BANDAI也开放了网上预定渠道，所以各位玩家还是有机会以相对合理价格购得这款海涅配色命运高达的。

这款MB海涅命运高达在官方公布的时候，还在模圈里掀起不小的波澜。当初没有平价入手命运的爱好者们，纷纷计划出手。因为是在国外召开的魂展会，缺乏直通的入手途径依旧是老问题。即便是对比普通命运已属便宜，但对比原价还是涨了一倍之多，笔者建议有爱的玩家还是等等日后的期货吧，价格会更合理一些。入选第十名的原因在于出色的实物品质加上帅气的外貌，实在是一款让人不能忽视的作品，但由于换色推限定的营销方式，以及相较于原价那离谱的价格所限，只能排名在第十……

作品面相：★★★★☆
细节处理：★★★★☆
中奖系数：☆☆☆☆☆
性　价比：★☆☆☆☆
入手难度：★★★☆☆



年度美腿

GSC《路人女主的养成方法》霞之丘 诗羽 手办





要问2015年度美腿称号花落谁家，那可真是非诗羽学姐莫属啊！从最初公布的10月发售，一路跳票到12月底，诗羽学姐却没有辜负大家的等待，性感撩人的动作搭配无可挑剔的黑丝美腿，加上高还原度的头雕和精美的细节涂装，使得这款手办在出货后获得了玩家和商家的一致好评，并在各大网购平台的人气长时间居高不下。

GSC的这款诗羽学姐手办已于2015年12月发售，参考价格为600元人民币，可谓性价比颇高，不过可能是因为诗羽学姐的黑丝涂装过于精细，造成了其黑丝涂装的漆面异常脆弱，稍微用力的拿捏都有可能造成小面积刮漆，这实在是悲剧啊！另外此款手办的价格在12月到货之后一直在各大网购平台呈现走高趋势，有爱想要入手的朋友们可要抓紧时间了！

作品面相：★★★★☆
细节处理：★★★★☆
中奖系数：★★★☆☆
性　价比：★★☆☆☆
入手难度：★☆☆☆☆

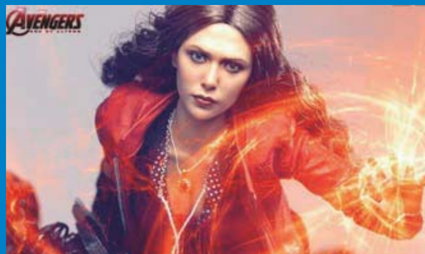


知错能改，善莫大焉

HOTTOS 1:6 绯红女巫 兵人模型

HOTTOYS在2015年第一季度公布了1:6绯红女巫之后，曾在玩家群体中引发了一场骂战，大家愤怒地指责HT这款女性兵人模型的头雕面相太过低劣，简直和电影中的形象相去甚远，最初公布的头雕图那死鱼眼加上面瘫脸可谓给众玩家“留下了深刻印象”，另外本身HT推出的女性兵人模型就一直被广大玩家所诟病，笔者一度悲观地认为自己预定这款模型简直是个错误……

不过，在之后的大半年中，HT于微博更新的三次





头雕修改图却让这个事件有了一个180度的大转折：大家惊奇地发现，从第二次修改开始，好像头雕的面相渐渐地改漂亮了！直到今年第三季度公布了第三次头雕修改图之后，广大玩家终于有了一种“一块大石头落地”的感觉：这次修改得很不错了！

笔者在经历了上述心路历程之后觉得，虽然不敢肯定HT是不是在头雕制作工艺上有了进步，但至少这种“知错就改”的精神值得夸奖。剩下的事情，就是盼望HT能够将这颗经过“三改”的绯红女巫头雕面相保持到正式发售了。

在2015年的最后一天，笔者拿到了香港大货的绯红女巫兵人模型，尽管快递是在上班的午休时间送到的，但笔者再也不能压抑自己那激动的心情了，此时已经顾不得同事那异样眼光，三下五除二地拆开了包装。当笔者看到这颗头雕的时候，那真是“一张老脸两行泪”，默默地在心中为HOTTOYS点了个赞——太（哔—哔—）像了！

上榜理由：还原传神的头雕、不错的整体品质，缺点则是手臂未采用包胶素体，外露的关节感觉有些违和，但鉴于HT这种“知错就改”的精神，故排名第八。

作品面相：★★★★☆
细节处理：★★★★☆
中奖系数：★☆☆☆☆
性　价比：★★★☆☆
入手难度：★☆☆☆☆

七 来自欧洲的热血问候

TSUME 1:6 紫龙 庐山百龙霸 雕像

说起TSUME这个品牌，可能很多国内的读者们可能还不太了解，因为在大家印象中欧美的厂商都是做美系周边的，但TSUME这个专注燃系风格的日系手办厂商却是一个地地道道的欧洲企业。日系很多经典的热血动漫场景，经过在TSUME原型师们的发挥，升华的更加气势磅礴！著名的索隆大旋风等场景都是出自该厂。

对于中国的圣斗士粉，在庐山五老峰修炼的紫龙无疑是最受欢迎的角色。这款由欧洲模型厂商TSUME出品的紫龙庐山百龙霸雕像，出自原作中冥界黄金圣斗士集合破坏叹息之墙后，紫龙孤身一人阻挡追兵的关键时刻使出师父童虎最终必杀技——庐山百龙霸，一举消灭了冥界追兵的壮观场景。先来简单介绍一下这款雕像的规格数据吧，TSUME紫龙庐山百龙霸场景全球限定1000个，2015年5月发售，比例为1:6，尺寸为34×42×38，重量约为9公斤，原价为448欧元。

这款雕像作品给人的第一印象就是霸气、帅气！带有水波纹底座上，十二条青龙簇拥着英武神气的紫龙本体，这等壮观的雕像只看一眼就能联想起原作中那让人热血沸腾的剧情，这无疑是TSUME的成功之处。而且尽管这款雕像有多么巨大敦实，在细节上居然丝毫没有任何的瑕疵，紫龙的圣衣涂装质感十足，漆面光而不油；十二条青龙的形态各异却张力十足，仿佛下一秒就会跃然于面前一般。对于这等品相的雕像，笔者打心底感到被设计师宏伟的场景构思所震撼！不过排名第七的原因是之一是由于本体那9公斤的重量，在运输的时候不可避免地成为了一个累赘，部分玩家在收到这款雕像的时候都发现青龙有不同程度的蹭漆，更有少数玩家的地台存在边缘断裂的问题，另一个原因是因为这款雕像尽管品相极为大气壮观，但终归在价格方面不那么亲民，再加上发售之后的涨幅，和全球1000体限定的噱头，时至今日的价格则更加离谱了……





作品面相：★★★★★
细节处理：★★★★★
中奖系数：★★★★☆
性　价比：★☆☆☆☆
入手难度：★★★★☆

六 泰坦天降，游侠出击

Threezero toys《Titanfall》Stryder游侠 机甲模型





作品面相：★★★★★
细节处理：★★★★★
中奖系数：☆☆☆☆☆
性　价比：★★☆☆☆
入手难度：★★★☆☆

Threezero toys于2014年底发售的《泰坦天降》阿特拉斯机甲模型凭借巨大的体积、优秀的战损涂装、精致的可乘坐驾驶舱、新颖的发光机构，获得了玩家的一致好评。时隔一年，该系列产品的第二作Stryde——游侠正式出货，此款模型产品继承了前辈阿特拉斯的所有优点：全高19英寸（约49厘米），红蓝可变光源LED的发光机构，几可乱真的战损涂装，特别是这次附送的6寸全可动驾驶员兵人还配置了真人头雕。

作为高机动型号的泰坦机甲，游侠在可动性这一点和阿特拉斯相比，有着巨大改进，可以说不论从配置还是诚意都毫不逊色于前辈，简直是让人感动，价格则和阿特拉斯持平，为2000元人民币。

此款入榜第六原因：拥有完美品相且壮观霸气的游侠机甲模型，加上和前作持平的价格，缺点为依然属于高档产品范畴之内。

值得一提的是Threezero toys即将在2016年第一季度公布系列的最终作——食人魔机甲，热衷于这个系列的玩家请密切关注预定时间。

五 青春靓丽，小鸟依人

ALTER《LVOE LIVE》南小鸟 手办

ALTER这个手办厂商，笔者的评价只有四个字:难能可贵。仔细解读的话，又分为三个方面：难能可贵的品质、难能可贵的价格以及难能可贵的面相。在世风偏于浮躁的今天，ALTER能够一如既往地保持自己只做精品的信条，更显得弥足珍贵。

如果说A社的作品堪称精品的话，那么“《LOVE LIVE》系列”手办足以称得上是极品了。每一款手办的造型、涂装都是艺术品级别的。在这一系列的极品之中，更为璀璨耀眼的一颗明星当属2015年7月发售的雪人南小鸟手办了。A社的这款作品凭借华丽的服饰、活泼可爱的形象、还原度超神的面相，精确地表现出了南小鸟那青春靓丽的少女风格，让人感觉气场十足。

不过俗话说得好，人怕出名猪怕壮，呃，不是……俗话说枪打出头鸟，嗯……好像这么说也不太合适……（小鸟粉请放过笔者吧！）那笔者就摆明了说吧，由于这款手办在各个方面的优秀，导致原本就不算低的（13800日元）价格在进入国内市场之后更加一路走高，目前各网购平台的价格都在1200元人民币以上，可以说这个价格对于手办来说并不友好，故此款手办排名第五。

作品面相：★★★★★
细节处理：★★★★★
中奖系数：★☆☆☆☆
性　价比：★☆☆☆☆
入手难度：★★☆☆☆



四 SHOWTIME！！

SIDESHOW 1:6 死侍 兵人模型



在预定之后经过了将近一年的等待，SIDESHOW12寸死侍凭借完美的成品面相和诚意满满的配件量，赢得了众多粉丝的肯定。本款死侍兵人模型是基于漫画版形象制作的，裁剪合身的战斗服战术束带上挂满了弹夹包和战术挂包，两把死侍专用1911改装手枪直接收纳在枪套中，搭扣是磁铁吸附，显得精致又漂亮。不过贴身的紧身战斗服设计使得在可动性有些受其所累，导致了紧身制服限制了可动性的悲剧。此外脚部虽是二段关节设计，但接地性还不是那么让人满意，所以并不能摆出漫画原作那种高难度动作，显得有点遗憾。

本款人偶的配件方面，除了死侍标配的双枪、双刀、和丰富的可替换手之外，还有两颗死侍专用手雷、一把漫画中的突击步枪、经典台词贴纸、两个发言框和双头雕配置，可谓是超豪华的配件量。“喜感脸”头雕与“OK”造型可替换手相互搭配的话便可极其传神地还原出死侍那逗比性格，仅是那个眼神，笔者就能给满分！另外值得一提的是双刀的刀刃部分为合金材质。

排名第四的原因为：尽管面相出众、配件丰富，但略显悲剧的可动性却注定了其基本只能站尸的命运，价格方面许是借了明年漫威《死侍》电影预告片的发布的东风，从正式出货之后的第二天开始价格便一路走俏，预定虽是1250元人民币，但截止到笔者写下这篇排行的时候，各大网购平台的价格平均达到了1900元到2000元人民币之间，并且仍然有上涨的趋势，并且据笔者了解，现货并不是很多。

（笔者提示：

1、此款死侍兵人模型为漫画形象兵人，并非2016年漫威死侍电影形象；

2、HOTTOYS已确定于2016年内发售电影版死侍兵人模型，并已开启官网预定，但由于此款模型的发售日定于2016年，而且并未出货，故不在本排行榜介绍；

3、SIDESHOW已确定在2016年第三季度推出本款模型的复刻版，并已于2015年12月开启了官网预定，对此款兵人有爱的玩家请关注官网。）

作品面相：★★★★★
细节处理：★★★★☆
中奖系数：☆☆☆☆☆
性　价比：★★★★☆
入手难度：★☆☆☆☆



良心的证明

万代 HG 巴巴托斯&库坦三型长距离输送推进器套装 拼装模型

这是 2015 年年末比较受到大家关注的一款模型。出自热播 TV 动画《机动战士高达 铁血的孤儿》。虽是 HG，但机设搭载了万代的最新技术，使得模型分色、可动性、整体面相和以往 HG 系列相比，都有着长足的进步。模型于 12 月发售，高达巴巴托斯本体和库坦三型长距离输送推进器捆绑同盒出售，售价 5000 日元。

这款 HG 作品，可以算 2015 年内万代的精品之作了。先说推进器部分吧，整体造型非常还原原作已经不是重点了，要说的在于零件本身的精细程度。相较于万代之前推出的“马甲”套装产品，这款套件在精细度上已经明显比“马甲 EXIA”和“马甲 DYNAMES”高出了一个水平，我们可以从板件上看出刻线比之前丰富了不少，至少不再是一块大白板了，而且由于精细度的提升，组合度和紧实程度也有了很大提高，当组合完成之后，之前“马甲 DYNAMES”持炮手抬手困难的诟病在这款套件已经不复存在。

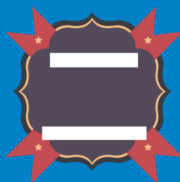


接下来说说本体高达巴巴托斯。相信广大玩家对 HG 的单体版巴巴托斯在 11 月的时候已经有了个全面的认识，那精细的分件、优良的可动性、堪称精品的整体面相，可以说让人赞不绝口，这款套件中的高达巴巴托斯正是 11 月推出的单体版。

笔者在组合完成之后，看着这款套装高达套件，不禁拿出了其他 HG 系列和其进行了对比，我们不难发现，当今万代的技术水平确实无愧于拼装模型龙头厂商的称号，技术的进步显而易见，而且最可喜的一个优点在于万代善于改进，每一款套件的推出，都不同程度地解决了前作存在的缺点，比如可动性、组合度、零件的紧实程度等等，但是还有一个不难发现的问题就是：万代“每一步都是一个阴谋”的感觉已经越来越严重……

本套件入榜原因在于搭载万代最新技术，以及良心配置下的良心价格，当然了，是买机体送推进器还是买推进器送机体，这种见仁见智的问题就在于各位玩家的理解了……

作品面相： ★★★★★
细节处理： ★★★★☆
中奖系数： ☆☆☆☆☆
性价比： ★★★★☆
入手难度： ☆☆☆☆☆



技术革新的胜利

HOTTOYS 1:4钢铁侠 MK43 兵人模型

说起 HOTTOYS 的 1:4 兵人模型系列，简直可以用迷之系列来形容。从策划到公布一款模型，一般都要经过大半年的时间。而当玩家预定成功之后，又是一个漫长的等待过程。然而，有一件事倒是可以肯定，那就是无论如何，HT 出品的 1:4 兵人模型系列，都可以代表当前 HT 的最高工艺水平，例如之前发售的 1:4 大蝙蝠、1:4 博巴·菲特等等。

这款 1:4 钢铁侠 MK43 兵人模型，是 2015 年的春节前公布发售并开启预定的。按照惯例笔者本以为要等到 16 年第一季度才能出货。不过让人惊喜的是这一次 HT 如约在 2015 年的 11 月份就出货了，这本身就是一个奇迹。到了 12 月中旬，大陆大货已经开始分批到货了。

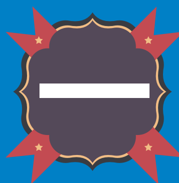
说说模型的品质吧，这款作品已经可以用无可挑剔来形容了，本体 MK43 采用的都是时下 HT 的最高技术，继承了 1:6 系列所有优点，又突出了 1:4 的特色。值得一提的是这款兵人出货虽快，但质量却很有保障，“中奖”几率奇低，看来 HT 已经彻底摆脱了 14 年 1:6 钢铁侠 MK42 出货时断臂、缺件事件的影响了。

面相方面，可以说这是一款集大成的作品：不论是可动性，还是逼真的轻战损涂装，同属精品范畴，最值得称道的是由于比例的放大，带来的是细节的丰富，胸部装甲的开启、手臂导弹机关的开合、腿部扰流板的开启统统不在话下。另外 HT 在这款 1:4MK43 兵人模型上重新设计了 LED 发光机构，不仅优化了像胸口、眼睛、双手的常规发光点，还跟手臂、腿部的可开启细节机构作出了联动，在这些可开启机关中追加了导光装置，开启 LED 之后这些机关也能映出灯光，效果看起来非常炫酷！

除了上述优点以及常规的可替换手配件，HT 在这款 MK43 还附送了一个奥创杂兵沙盘地台，和一颗目前面相最好的托尼·斯塔克真人头雕，真可谓是诚意满满。按理说，这款几乎不存在什么缺点又让玩家十分满意的兵人模型理应排在排行榜的首位了，但谁知天有不测风云，由于下面将介绍的一款雕像在 2015 年内横空出世，HT 这款 1:4 钢铁侠 MK43 只能屈居第二了。



作品面相： ★★★★★
细节处理： ★★★★★
中奖系数： ☆☆☆☆☆
性价比： ★★★★★
入手难度： ★☆☆☆☆



情怀的极致

魔兽世界十周年纪念 1:7 狼骑兵 雕像

严格来说，这款雕像作品并不能算作“商品”，因为它根本就是无价无市的东西。所以它既价值连城，又分文不值。价值连城表现在即使你再有钱，恐怕也买不到这款雕像。分文不值又表现在所有到目前为止拿到这款作品的玩家，都没有花半毛钱。







好了，不卖关子了，笔者所说的东西，正是在今年出货的《魔兽世界》十周年纪念狼骑兵雕像。将此款雕像排名第一，笔者是经过了慎重考虑的，接下来，先简单地做一个介绍吧：这款作品是暴雪公司为了答谢十年来不间断支持《魔兽世界》而免费赠送给老玩家的福利，只要满足相应条件，雕像便会自动邮寄给玩家。这款纪念雕像实际上就是美国暴雪总部门口的 1:1 狼骑兵雕像的 1:7 迷你版，它由暴雪公司高层亲自参与设计并监督生产，品质上绝对有保障，和当今其他第三方所生产的雕像根本不是一个档次。雕像本体高约 32 厘米，细节丰富，采用仿镀铜涂装，看上既大气又精致。

于是，问题就来了：究竟何种玩家可以获得这款十周年纪念雕像呢？这个问题笔者恐怕无法直接回答各位读者，因为这个甄选的机制本身就非常不透明，暴雪从未公布过获得雕像的条件，官方也只给出一句模棱两可的回答：所有获得纪念雕像的玩家，都是名至实归的老玩家。

虽然笔者不能给大家一个明确的答案，但笔者可以以自己为例给各位读者大人分析一下。那一年，笔者本人尚属幼年，自打开服以来便被这个神奇的世界深深地吸引了，于是便一直不间断地开始探索这片名为艾泽拉斯的大陆。直到 2009 年夏天发生了一件老玩家都知道的“特殊事件”，这件事对笔者的影响是 AFK 了半年的时间。（请广大读者大人念在笔者上有老下有小的份上，恕笔者不过多解释发生在 2009 年的那个“特殊事件”。如有兴趣各位读者大人可以自行百度）于是，也许是由于那次大半年的 AFK，笔者并没有收到十周年纪念雕像……

看到这里，一些读者大人们不免会觉得“不就是个纪念雕像么！有什么大不了的？高达都 35 周年了，出的纪念东西可比魔兽多了去了！”对于这种质疑，笔者想说，这个雕像的意义远远超出了一款纪念高达，甚至是限定高达套件的意义。因为这是作为官方，对玩家十年不懈支持的鼓励与肯定，这是一种对情怀和信仰的嘉奖。毕竟，就算玩了再久的钢普拉模型，万代也不会寄来一份市面上没有的限定版高达来答谢你的坚持吧……更何况是由公司高层亲自参与设计并监督生产的产品。

笔者认为，一个人的价值体现并不是自己赚到了多少钱，拥有了多少财富，真正能体现自身价值的东西莫过于他人对你的认同与肯定。我们无法忘怀第一次踏入这个世界的那种激动和新鲜，也无法忘怀那一次次的 FD、战场和成长。笔者敢断言，凡是拿到了这款纪念雕像的玩家年龄都不会低于 25 周岁。当年踏入这个世界的朋友和战友，现在大多都已成家立业，但笔者肯定，WOW 这个词一定会永远清晰地印在他们的脑海之中，因为这是在另一个世界中无比珍贵的记忆！十年，可以让一颗小树苗成长为参天大树，可以让莘莘学子考入理想的学府，还可以成就一个情怀！这就是此款魔兽世界十周年纪念雕像入选本排行榜第一名的原因所在！

在这里顺便一提，2016 年夏天，一部改编自《魔兽世界》的同名电影即将在全球上映，这部电影可以说是暴雪电影制片厂，啊不，是暴雪爸爸，送给广大魔兽粉丝的终极大礼了。在那一天，是真实世界和魔兽世界两个空间的交点，是信仰与情怀的绽放之时，更是亿万魔兽世界玩家和粉丝的节日！不论你来自联盟，还是部落，亦或是一个普通的观影人，让我们相约在那一天，尽情享受这一天的盛典！

至此，如果还有读者大人不明白为什么笔者将这款魔兽世界十周年纪念雕像排在第一位的话，那就允许笔者以一种“特殊的方式”来回答这个问题：

为了艾泽拉斯！！！

作品面相：∞
细节处理：∞（实际上笔者认为即使这款雕像是翔一样的做工和面相，恐怕也不会有人吐槽的吧……）
中奖系数：☆☆☆☆☆
性　价比：∞
入手难度：∞

结语

写在本篇盘点的最后，请允许笔者做一个小结。

2015 年过去了，笔者十分怀念这一年，在这一年里，各大厂商都给我们带来了各种各样的精品模玩作品，尽管各厂商间的竞争和比拼从未停止过。确实，没有技术革新和进步，也就失去了立足于市场的资格。据笔者所知，仅在 2015 年年内，就有两家第三方厂商或宣告破产倒闭或转型另找出路，不能不说，这是非常残酷的现状。

不过实际上，在这种残酷现状的环境之下，惟一受益的群体却是我们玩家，我们一天天地看着手里的手办越发精美，也看着柜子里的兵人、机甲模型更具艺术感和收藏价值。或许会有人抱怨，提升品质的同时价格也随之越来越高了啊，现在的模型都好贵！对此，笔者想说，当第一台超级计算机问世的时候，恐怕还没有几个人家里买的起计算器吧～？一位伟人曾在上个世纪末说过，科学技术是第一生产力。如今，这句话的影响力已经渗透进各行各业乃至我们的生活之中，所以说价格问题终究这是个时间问题，正如当年的人们无法想象现在个人电脑的普及程度一样。

好了，本年度的十佳模型赏析到此就要告一段落了，光明预祝各位坑友在猴年里多多赚钱，多多收好货！我给各位读者大人拜早年啦！我们明年再见！

新年大事日程表

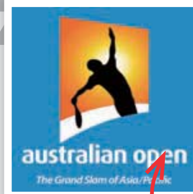
收集：纱迦、稀饭、伽蓝、秋沙雨、宇宙人
统筹：稀饭

1月大事提醒

SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
10	11	12	13	14 《奥丁领域 里普特拉希尔》（PS4/PS3/PSV）日版发售《史蒂夫·乔布斯》（迈克尔·法斯宾达主演）香港上映	15 《最后的猎巫人》（范·迪塞尔主演）国内上映	16
17	18 澳大利亚网球公开赛开幕	19/20		21 《塞尔达无双 海拉尔全明星》（3DS)日版、《如龙 极》（PS3/PS4）中文版、《生化危机0 重制版》（PS4/PS3/XOne）日版、《生化危机 起源合集》（PS4/XOne）日版《震荡效应》（威尔·史密斯主演）、《大空头》（克里斯蒂安·贝尔主演）、《危机大逆袭》（桑德拉·布洛克）、《天空之蜂》（江口洋介主演）香港上映		23
24	25		27	28 《三国志13》（PS4/PS3/XOne）中文版《勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧》（PS4/PS3/PSV）日版发售	29 《功夫熊猫3》全球（含国内）上映 台北国际电玩展开幕 澳大利亚网球公开赛女双总决赛	30/31 澳大利亚网球公开赛女单/男双总决赛、澳大利亚网球公开赛混双/男单决赛





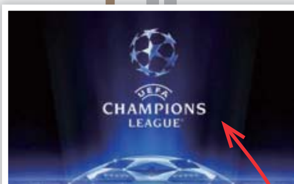



2月大事提醒

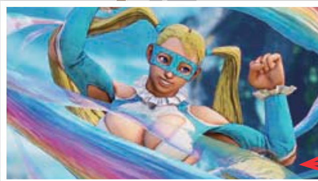
SUNDAY	MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY	SATURDAY
31	1	2 《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4》（PS4/XOne）中文版发售 台北国际电玩展闭幕； 1月日服PS+免费游戏结束配信	3 1月港服PS+免费游戏结束配信	4 《战场的女武神 重制版》（PS4）中文版发售 《恐龙当家》（皮克斯出品）香港上映		6
7 除夕	8 春节		10 《真·女神转生Ⅳ 终结》（3DS）日版发售	11 《死侍》（瑞恩·雷诺兹主演）、《卡罗尔》（凯特·布兰切特主演）香港上映	12	
14 情人节		16 《街头霸王Ⅴ》（PS4）中文版发售	17 欧洲足球冠军联赛1/8决赛第一回合（第一天）	18 《进击的巨人》（PS4/PS3/PSV）中文版、《舰队收藏 改》（PSV）日版发售 欧洲足球冠军联赛1/8决赛第一回合（第二天）		20
21	22 元宵节	23 《孤岛惊魂 野蛮纪源》（PS4/XOne）中文版、《植物大战僵尸 花园战争2》（PS4/XOne）美版发售	24 欧洲足球冠军联赛1/8决赛第一回合（第三天）	25 欧洲足球冠军联赛1/8决赛第一回合（第四天） 《丹麦女孩》（埃迪·雷德梅尼主演）香港上映		












「2015」魔鬼大辞典





文 UCG众编　美编 心の永恒

2015 年，我们又见证了许多流行词的诞生，得益于网络社交文化的盛行和巨大助推力，原本看似不起眼的微小创意亦能形成风潮，这些点滴间的乐趣则伴随着我们的日常生活，某种程度上也让这一年变得更加的充实——闲时，我信步雅南，时而来一局昆特牌，对手叫叶良辰，我坦言自己的时间非常值钱，他却并不介意奉陪到底。有时候我顺便还会捡一捡破烂，然而这并没有什么卵月，因为最终都必须上交国家。于是我想世界这么大，还是让老司机多带我出去看看，学一学城里人的玩法，不过当我得知吃土也要看气质的时候，本宝宝的内心几乎是崩溃的，只想静静，只想静静，只想静静，因为很重要所以说三遍。

我猜你们看到这段不明所以的前言后开始有点方了，肯定觉得不是很懂我们做《魔鬼大辞典》的。噫…… 先别急着翻页，是在下输了，请允许我选择狗带，毕竟我们明明可以靠长相吃饭，却偏偏要靠才华来作杂志。不过如果各位能耐心看完今年的《魔鬼大辞典》，我相信大家一定都会单方面宣布，成为我们的“自来水”。

雅南

yǎ nán



[简释]

《血源诅咒》中的地名，常用句式为“我从雅南回来了”，多是玩家在《血源诅咒》不断“受苦”后的自嘲。

[出处]

讲述了“外来青年迷失小城，求医不成反遭凌虐”的 PS4 独占大作《血源诅咒》。

[解析]

《血源诅咒》作为和“《魂》系列”同个娘胎诞生出来的游戏，“受苦不断”无可避免的成为了本作的主题之一。对于很多第一时间购入本作、坚持下来并通关的玩家来说，即使你的英语水平只达到了认识 26 个字母的程度，你也会记得读取画面中“Bloodborne”这个词语的拼法。

“我从雅南回来了”这句话往往是在玩家不断在游戏中“死去”后的自嘲，多用来形容本作的难度之高。由于其附带的表情图过于喜感，这图迅速在众多玩家特别是《血源诅咒》玩家中流行开来。最近其 DLC《老猎人》发售，其难度让很多玩家——特别是那些因为拿白金而进入了二周目的手残玩家叫苦不已，这张图也就再次“重出江湖”。而今年的这个时候，大概就应该有这张图的《黑暗之魂Ⅲ》版本了吧（笑）。

[范例]



三日月你怎么大清早的就精神不振、一脸憔悴。



别担心...我，我只是刚从雅南回来了。

昆特牌

kūn tè pái

[简释]

常用句式为“来一盘昆特牌吧”，不过没时间写简释了，我们还是来一盘昆特牌吧。

[出处]

《巫师 3 狂猎》主角杰洛特对白。

[解析]

《巫师 3 狂猎》在去年可谓是拿奖无数，故事中杰洛特、希里、特莉丝、叶奈法等角色更是给玩家留下了深刻的印象，但他们最后都还是没火得过“昆特牌”。作为本作的小游戏之一，昆特牌以其简单的上手难度和满载的趣味性迅速在玩家之间流行开来。当然，“来一盘昆特牌吧”这句话流行开来还得益于这句对白的出场时机往往相当出戏。试想一下，杰洛特的好友丹德里恩被不明身份的敌人捉走了，在这危急存亡之际，杰洛特突然对着关键 NPC 来一句：“来一盘昆特牌吧。”然后画风一转，他们就开始打起牌了。此情此景真的是让人……很想来一盘昆特牌啊有没有！

[范例]





乙太，周末有什么娱乐项目吗？



来一盘昆特牌吧。



大家辛苦了，本期截稿后放假三天！各位有什么安排吗？



打昆特牌……

捡破烂

jiǎn pò làn

[简释]

《辐射 4》游戏性的集中表现。

[出处]

《辐射 4》中玩家为获取素材而做出的行为。

[解析]



今年游戏界有四件"人间悲剧",其中包括"外来青年迷失小城，求医不成反遭凌虐"的《血源诅咒》、"养女失踪，父亲沉迷打牌无法自拔"的《巫师 3 狂猎》、"无良人贩烧杀掳掠，中东非洲壮丁频频失踪"的《潜龙谍影 V 幻痛》，最后一个就是"老婆被杀儿子被抓，父亲醉心捡破烂岂不美哉"的《辐射 4》。

《辐射 4》比起系列前几作增加了聚落建设和武器改造系统，这两个系统虽然看起来压根不搭边，但是它们需要的东西都是一样的，那就是垃圾！虽然捡破烂对于很多《辐射》老玩家来说已经是轻车熟路了，但"捡"得如此彻底还真是系列第一次。小至铝罐，大至收音机都能在游戏中"变废为宝"，说到这里想必各位玩家也不难明白为什么本作又被叫做《捡破烂 4》了。

不是很懂

bú shì hěn dǒng

[简释]

流行句式为"不是很懂你们 × × ×"，表面上是表达自己对某些人 / 事物 / 现象无法理解，背后往往隐藏着更深的含义。

[出处]

新浪微博等各个社交媒体上的流行用语。

[解析]

往往会说出"不是很懂你们 × × ×"这句话的人,其实并不是真的"不懂"，更不意味对"× × ×"所指代的领域一无所知，相反，他们其实"很懂"，并可能对此颇有研究，也很有自己的想法。因此说出这句话时背后所隐藏的深意，往往是针对某些群体的行为或者某个事件表现出自己的不认同，有些时甚至带有嘲讽的意味。

最早为大家所熟知的成句莫过于"不是很懂你们二次元"，其中"二次元"原意是指与动漫、游戏相关的领域，而当其中一些爱好者做出比较幼稚或者有所偏差的言行，并骄傲地以"二次元"自居时，另外一些对此不太认可且心智较为成熟的爱好者们，则不会以激烈的言辞或嘲讽进行批判，而是用轻描淡写的一句"不是很懂你们二次元"来明确自己的立场，也在很大程度上与对方划清界限。当然也不排除有些人是为了彰显自己的高贵冷艳，用这句话进行嘲讽，并从侧面体现出自己"小众高端"的正确性和优越感，这样的行为其实并不可取。

经过社交媒体的广泛传播后，"不是很懂你们 × × ×"这种绵里藏针的调侃方式便受到了越来越多人的青睐，从而逐渐延伸到其他领域，用法愈发广泛。对某些事无法理解时可以用，不认同对方的观点但不想继续讨论时可以用，明明自己也是这样的人但和同好之间开玩笑时可以用，甚至于回归最基本的含义，当你真的"不是很懂"的时候，这也不失为是一个颇有幽默感的回复。

一八八六

yī bā bā liù

[简释]

原为游戏名，却因特殊原因被引申为特殊时间单位。类似于中文里用一打来表示 12 个物品，1886 作为时间单位时可以代表 5 个小时游戏时间（含过场动画）。

[出处]

《教团 1886》是 2015 年初推出的 PS4 独占第一方作品，其卖点包括了令人惊艳的画面表现和蒸汽朋克风格的武器设定，当然和游戏画质保持一致的实际演算过场也是其中一个吸引人之处。结果当游戏发售之后，玩家们发现厂商的确把承诺都兑现了，问题是高质量的过场在游戏十几章的故事模式中起码占了三分之一，另外三分之二里包括了同屏敌人稀少的战斗和两场单调重复的 BOSS 战，把这些都混合起来，游戏总长度也只撑到了 5 个小时。更可怕的是，这就是一款单机游戏，没有任何其他游戏内容，而鉴于其售价和一款常规的光盘游戏相当，立刻引来玩家阵阵吐槽，将其形容为时间长度单位自然也是一种变相的讽刺方式。

[解析]

实话实话，《教团 1886》除了上文提到的缺点，整体而言是一款不错的游戏，而且在剧情上埋下了不小的伏笔，所以其实它有点像一块璞玉，还没被雕琢好就被放到了市场上供人品鉴，标的还是成品玉的价格，自然难免遭受到多方挑剔。回头看来，比起开发组 Ready At Dawn 在设计上的失误，SCE 方面的商业策略恐怕才是最难辞其咎的问题来源，毕竟 PS4 在 2015 上半年有极其强势的《血源诅咒》给独占作品撑场，多留点时间给《教团 1886》做到尽善尽美其实更为合理。在此我们也期盼着《教团 1886》后续作品能够一改颓势，打个漂亮的翻身仗。

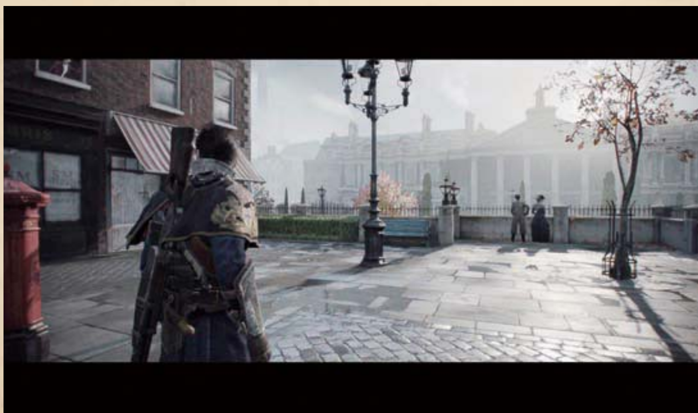
[范例]


最近开始想玩《辐射4》，饭老板应该已经通关了吧？打到结局大概要几个小时？


我想想啊，做任务要起码5个1886，捡垃圾则要10个1886，还有改造动力盔甲、刷居住点幸福度、建房子、探索所有地点等等算起来应该还要20个1886，加上零零散散的，40个1886应该差不多了。


我是应该感叹这游戏太耐玩还是感叹卖得太便宜？按照价格和游戏时间换算，一个《教团1886》当时要大约250元，而一个《辐射4》应该价值1万人民币，而实际上算上季卡也不到500元，Bethesda简直业界良心——不，简直是业界道德尖兵啊！


就是，出个辣鸡游戏毁我青春，捡个1000小时破烂就不玩了！


▲本作还通过在画面上下方加入黑边的方式来塑造电影感，从这个角度来看一部5小时的电影要200多块钱门票好像也还算合理，前提是它能够在电影上荧幕上以IMAX 3D形式上映。

腿玩年

tuǐ wán nián



[简释]

"这腿我能玩一年"的简写，用于形容对美腿的赞美与喜爱之情（误）。

[出处]

最早来自香港电影《龙在边缘》中的一句台词，后因国内《Fate/stay night 无限剑制》的中文翻译字幕而流行。

[解析]

"腿玩年"一词会在2015年形成大面积的风潮，某个翻译《Fate/stay night 无限剑制》的字幕组可谓功不可没，流着哈喇子的慎二在教会地下室里对着凛的大腿想入非非的画面，配上"这腿我能玩一年"的字幕，虽然深深地感受到了来自字幕组的恶意，但也不得不说让画面感更上一层。

虽然说这个句式本身并不十分文雅，多少带着些"色气"，但经过在网络上的大范围传播后，反而有了表达赞美的正面用法，以及开玩笑式的调侃，指代的对象也不仅仅局限于"腿"。只要是任何你真心觉得喜欢，或是觉得有槽点的部位/事物都可以代入其中。因此在听到别人说这个词的时候，起码要从三个不同的角度进行思考，方能最终揣测出对方的真实意图。

[范例]

 梦叶你怎么又买了一个高达模型，到底有什么好玩的。

 你看看这腿部线条做得那叫一个精致啊，光是这腿就够我玩一年了。

 不是很懂你们玩模型的……

说三遍

shuō sān biàn

[简释]

完整句式为"重要的事情说三遍"，因为事情很重要，所以要说三遍。

[出处]

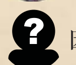
几乎不可考，但也有人非要考究。据说最早出自七岁能作诗的唐代诗人骆宾王，七岁的他以《咏鹅》开篇的三字，突出了鹅叫声之响亮。也有网友考据称这是一个日本网络典故，出自某个药品广告并经由动漫作品发扬光大，比较典型的代表是《潜行吧，奈亚子》。

[解析]

比起"鹅鹅鹅"和其他胡说八道的出处解释，其实我们早就在日本动画中经常听到角色把同样的对白连续念两遍，然后旁边的人就会负责吐槽："干吗说两次！"而在日本，小林制药的一则假牙除菌药片的广告更是这种吐槽的最早的模仿对象。日本的广告有多么洗脑相信大家都非常清楚，那段广告词其实是："可以除菌的假牙清洁剂。可以除菌的假牙清洁剂。因为很重要所以我说了两遍。"（加上片尾其实他一共说了三遍）然而这句话在今年才莫名地在国内网上流行了起来。写到这里，小编我突然想起这句话跟我们通常的概念是相反的，为什么不是"这些事情很重要，我只会说一遍，给我听好了"，而是说三遍呢。我表示不是很懂你们现在这些网民?

[范例]

 （正在专注地审稿，猛然惊坐起，大吼）说好的定稿呢！为什么这里的段落重复了两次！

 因为游戏打到这里看攻略部分很重要，所以要放三遍？（哆嗦）

 校对不认真！扣工资，扣工资，扣工资！因为攻略很重要所以工资要扣三遍。

然并卵

rán bìng mǎo

[简释]

"然而并没有什么卵用"的简写，原句为"然而并没有什么卵用"，强调某件事徒劳无功，完全起不到作用。

[出处]

原为地方方言，2014年底某知名游戏主播将此句式作为口头禅在直播中反复强调而为众人所熟知。引申出的"卵月"一词则来源于网页游戏《舰队收藏》以及动画《偶像大师 灰姑娘女孩》。

[解析]

原句"然而并没有什么卵用"其实是颇为粗俗的地方俚语，在《黑暗之魂Ⅱ》的直播中被某知名游戏主播反复使用，因为其中所传达出的那种莫名其妙的转折和否定语气非常喜感，因此通过直播的观众向外形成了非常迅速的传播效应，因此也就成了2015年被众人使用最频繁的流行句式之一。既可以表达对某件事徒劳无功，起不到任何效果的吐槽，也可以在一句看似正面积极的表述之后迅速接上这句话，从而带来自我调侃或者抖包袱的"笑果"，对活跃谈话气氛很有帮助。

不过纵使这句话在如今使用时更多作为调侃式的玩笑话，但字面上的硬伤却使其无法脱离"粗鄙之语"的范畴，尤其是"卵"一字实在难登大雅之堂，我们也曾经因为直接使用而被一些读者吐槽，对此我们进行了深刻的反思和检讨，怎么能让今年的《魔鬼大辞典》收录这一流行语，却又不致粗俗。这里不得不由衷感谢中国汉字的博大精深以及网友们丰富的创造力，仅仅是去掉了两点一竖，就让这句话在褪尽不雅的同时，又增加新的笑点。

作为衍生句式的"然而并没有什么卵月"源自网页游戏《舰队收藏》，其中有一艘名为"卵月"的驱逐舰，一些运气不好的非洲提督在作了无数次的努力后却依然无法入手，无奈之下只能自嘲"并没有卵月"，而汉字中"卵月"与"卵用"字型相近，于是有人便将两者进行PS，之后也有人将可爱的"北方栖姬"表情配上这一句式，由于意外地搭调而广泛流传。这一全新的句式也逐渐运用到其他角色名中有"卵月"的作品当中，最为出名的便是《偶像大师 灰姑娘女孩》，原本被大家认定为绝对主角的岛村卯月在动画版中存在感极低，竟然被游戏中的"悲剧"角色本田未央抢尽了风头，至始至终只能不断地"甘巴里呜死（加油）"。

将"卵用"替换为"卵月"，自然是比较文雅的用法，而大家也可以根据具体的事件，将"卵用"替换成其他具体的名词，比如当你去吃牛肉面却发现名不副实时，便可以吐槽："虽然这是一碗牛肉面，然而并没有什么牛肉"。

[范例]

 快看，我又白金了一个游戏！

 然而并没有什么卵月╮(╯▽╰)╭。

 我炉石打上传说了！

 然而并没有什么卵月╮(╯▽╰)╭。

 昨天又肝了一天舰娘。

 然而并没有什么卵月╮(╯▽╰)╭。

 话说《偶像大师 灰姑娘女孩》哪一集卯月的戏份比较多?

 然而并没有什么卵月╮(╯▽╰)╭。







都是辣鸡

dōu shì là jī

[简释]

完整句式为"我不是针对你，我是说在座的各位都是辣鸡"，其中"辣鸡"即垃圾的谐音。此成句暗含转折，在否定对方的意思后进行强力嘲讽，用来在某群体中反衬自身的优越性。

[出处]

周星驰主演的电影《破坏之王》之中，断水流大师兄的一句台词。

[解析]



断水流大师兄认为空手道是地球上最强的，提出要在重组中心时废除其他武术，而且还隐约嘲讽其他武术的代表。黑熊表示不服，此时断水流说："……我只会训练精英，绝对不会接受垃圾。"视线投向了黑熊。黑熊大怒："看我干吗，你把我当垃圾啊！"断水流反讽："不是……不要误会，我不是针对你。我是说在座各位……都是垃圾。"这原本是一枚强力的地图炮，在现实中使用，很有可能会导致像是电影中断水流大师兄跟众人干了个爽的后果。然而实际使用这枚地图炮的人却又未必有他那般武功身手。因此一般会在网络跟帖和恶搞图中看到，在调侃对象时又让人联想起《破坏之王》的搞笑成分，不至于引发大事故，而且也可以使用谐音词来降低地图炮的伤害。"辣鸡"可用其他词语代替。

并没有

bìng méi yǒu

[简释]

完整句式为"×××了吗？并没有。"多用于非常自豪地否定其他人的成见，无视他们，并坚定不移地宣告自己的信仰。

[出处]

作为营销号微博的引人注目的自问自答句式，这些ID的账号通常以一个话题的问答，来聚集大批粉丝站队。比如"今天是周五么"和"今天是周五么掉粉了么"之类，但例子中的后者由于失去了新鲜感，粉丝只有两位数。

[解析]

对于玩家来说或多或少会以实际行动来自觉站队，于是也有像是"今天SONY破产了吗"和"任天堂倒闭了吗"之类的ID。因为这些问题的答案一般都不言自明（并没有），所以纯粹只是阵营之间争论的产物。而衍生到日常对话中，则有更多的用法。像是"今天有ND（任天堂直面会）吗？并没有。"如果这句话早几年出现的话，相信还会有人每年都出来问一下："食人大舅出了吗？《FF15》做完了吗？"

[范例]

 八老师，《FF15》公布发售日了吗？

 并没有！

 八老师，《王国之心Ⅲ》有新视频了吗？

 并没有！

 八老师，《FF7重制版》有新情报了吗？

 并没有！并没有！并没有！重要的事情说三遍，不要再哪壶不开提哪壶了啊！

我想静静

wǒ xiǎng jìng jìng

[简释]

我想静一静的缩写，表示受到某种冲击或惊吓后需要平复心情，也有可能是真的在想"静静"这个人。

[出处]

网络流行用语，部分用法来自《潜龙谍影V幻痛》。

[解析]

"我想静静"本来只是"我想静一静"的简单缩写，但由于静静让人感觉像一个人的名字，因此有网友开始进行改图，配出一个无奈的表情，并配文："别找我，我想静静，也别问我静静是谁。"由于这张图片广为传播，使得"静静"变成了一个找不到实体的代名词，让人无法深究，也许每个人心中都有属于他自己的静静。对于主机游戏玩家而言，本年度大作《潜龙谍影V幻痛》中出现的女狙击手Quiet由于翻译过来就是静，她也无故躺枪成为了不少玩家放学下班回家后所想的静静。



◀你想静静吗？

POI

[简释]

日语中表示"有……的样子"，网络上使用时一般无实际意义。

[出处]

大人气网页游戏《舰队收藏》中的角色夕立的口癖。

[解析]

历史上夕立是二战时在所罗门海海战中沉没的同名驱逐舰，日美双方对于其取得的战果有着截然不同的说法，据说设计这个口癖就是用来代表其战果的不明不白。原本《舰队收藏》就在ACG圈子中有着极高人气，再加上2015年初改编的动画在日本上映，令更多人知道了夕立的这句经典口癖。当然主因还是夕立本身够萌，甚至有人专门统计过动画中总共133句POI的出现时机。POI在使用时一般用在句子的最后，并没有实际意义，也可以用不同的语气单独来说POI以表达自己的感情。



在下叶良辰

zài xià yè liáng chén

[简释]

自报家名，突显自己的自信霸气。

[出处]

百度贴吧某 QQ 聊天截图。

[解析]



2015 年 9 月 23 日，某百度贴吧的女用户曝出了自己与室友关于打扫卫生的问题发生了矛盾，这名室友请来了自称为“叶良辰”的大哥，并展开了一段极其魔性的对话。在对话的言语间，叶良辰的谈吐透露出一种修仙武侠的霸气风情，比如“你们只需要记住，我叫叶良辰。”、“你若是感觉有实力跟我玩，良辰不介意奉陪到底。”以及“当然，若是你们就此罢手，那良辰在此多谢了，他日，必有重谢。”这样的对白让网友哭笑不得。由此，短时间叶良辰这个名字就在网络上炸开了锅，先不论这背后是否有网络推手进行炒作，但“叶良辰”俨然已成为了一种盲目自信的霸气代名词。

本宝宝

běn bǎo bǎo

[简释]

宝原本是对孩子的一种称呼，等同于宝贝，连起来念作宝宝会显得更可爱一些，本宝宝则是一种将自己视为宝宝的称呼，饱含恶意卖萌的意味。

[出处]

本词出处众多，较为受人认同的说法是一个网友在打字时，误将“爸爸”打成了“宝宝”，于是这个词汇开始大面积的出现，最终作为主语成为了宝宝体。

[解析]



本宝宝的最早的出处是“吓死宝宝了”，而这句话又是因为从“吓死爸爸了”脱胎而来，不过实际上这句话的最初版本却是带有浓重北方彪悍民风气息的“吓死爹了”。当宝宝这个称呼出现后，因为其让人听起来有一种萌萌哒感觉，开始被众多人当做口头禅使用。不过相较于宝宝这个词满满的激萌，喜爱用这个词语的人，却往往与萌搭不上什么关系。比如著名喜剧演员王宝强，因为名字里本就有个宝，所以在综艺节目中也常常自称宝宝，进而变成了“强宝宝”。而同样作为艺人的金星也还是喜欢把宝宝这个词挂在嘴边。也恰恰是因为喜欢用这个词语的人，和词语本身的巨大差异，反而更增添了宝宝这个称呼的娱乐性，网络上也逐渐出现了数量众多的宝宝表情包。与此对应的，如今不少真正可爱的女孩子，却往往喜欢在聊天时，使用“爹”这个自称。所以其实宝宝未必可爱，爹又绝非不萌也成为了一种新的网络现象。

[范例]



《活至黎明》这个游戏简直吓死宝宝了。



玩炉石十个卡包开出来五张传说级卡片，乐死宝宝了。



这么好的运气不科学！看爹都给你拆解成粉尘。

你的时间非常值钱

nǐ de shí jiān fēi cháng zhí qián

[简释]

广告语，句子本身没有语义，只作字面意思。

[出处]

某由张靓颖代言的国产页游广告。

[解析]

在过去的几年，一些本身素质很差的国产页游在推广时一般只会从家用机游戏中截取华丽的过场骗玩家点击，但随着这些页游捞金越来越多，财大气粗的页游厂商们开始寻找一些明星进行代言，而张靓颖就是其中之一，在该游戏推广期间，无论点开任何视频网站，基本上都无一幸免要听到这句莫名其妙的对白，十分洗脑。除了时间值钱张靓颖之外，在 2015 年中还有大量的“明星”进行过页游的代言，这些所谓的明星名气高低不一，但他们的特点都在广告台词本身的洗脑属性，比如屠龙宝刀林子聪、兄弟情义陈小春、雷霆战神张卫健、我等你哟 Angelababy，还有一大堆“后起之秀”，这里就不再赘述了。



嘿嘿嘿

hēi hēi hēi

[简释]

原本只是笑声的拟声词，但因为其较为魔性的声音，后来搭配台湾著名歌手费玉清讲的一个段子逐步转变为极富内涵的动词。

[出处]

费玉清在综艺节目中讲的一个段子的包袱。

[解析]

“嘿嘿嘿”这个词最早时候有着十分阳光积极的含义，在“呵呵呵”的意思被强行掰弯后，一度担任着笑声的文字表达方式，不过实际上网络中很多以猥琐著称的主播已经通过他们独特的语言表现力，赋予了嘿嘿嘿更多的可能。在今年，随着网络上一段老视频的出现，又让这个词从拟声词摇身一变成为了动词。视频的内容是台湾著名歌手费玉清为大家讲的一个关于减肥的笑话，其中一句：“你追我，你追到我，我就让你嘿嘿嘿”的对话，配合费玉清老师的表情和动作，将段子中“嘿嘿嘿”这个词演绎得活灵活现。至于“嘿嘿嘿”究竟代表什么意思，就不方便明说了，各位自行体会。

除了段子本身外，其实这个词能火的重要原因还是在于视频中费玉清老师的表现，简直是对他以往留给大家印象的彻底颠覆。尤其对于如今的年轻人而言，了解费玉清更多是通过他和周杰伦合唱过的《千里之外》，所以在我们的认知中费玉清老师应该是一位儒雅的歌手，而绝不是如今看到的段子手。不过其实如果大家查一下费玉清的从艺经历就会发现，他主持综艺节目的经历相比歌唱事业也毫不逊色。当然随着网友的不断深扒，费玉清喜欢讲段子的爱好也逐渐为人熟知，而因为这种对比实在反差过大，不少人也开始将费玉清戏称为“费玉污”。而在今年某电视台的某跨年演出中，费玉清与 SNH48 同台齐唱，并对着妹子们唱出“嘿嘿嘿”，实在令人发指啊。

Duang

[简释]

生造的拟声词，意为“加上各种特效”。

[出处]

网友对成龙代言广告的恶搞。

[解析]



多年前成龙代言某洗发水的广告相信大家都有所耳闻，由于这个标榜“防脱发”的洗发水此前曾爆出与宣传不符的丑闻，加上广告中成龙大哥夸张的演技和台词，因而也成为了广大网友调侃的对象。原本只是个老段子，却不知为何突然在2015年被视频网站的鬼畜达人们再次翻出来恶搞（据说是为了某电影的宣传造势），并将其与神曲《我的滑板鞋》进行合成，其中一段出现了“Duang”的发音，由于没有对应的汉字只能以拼音作为替代，于是这个词就被发明出来了，后来经过许多人乃至成龙本人的转发，使得“Duang”一跃成为年度热门词汇。Duang本身只是一个拟声词，但被网友赋予了加特效时所应有的音效这种释义，如果各位在百度上搜索Duang，还能看见页面出现左右摇摆的特效！

自来水

zì lái shuǐ

[简释]

自发组织起来的水军，用来区别那些厂商为推广产品而雇佣的营销水军。

[出处]

最早见于电影《战狼》，现多指自愿为《大圣归来》宣传的粉丝。

[解析]



若问2015年在口碑与票房上双丰收的国产电影，当属《大圣归来》。

原本动画片这一题材受众面就相对较窄，更何况过去很长一段时间内，国产动画电影大多都给人以粗制滥造糊弄小孩子的负面印象，所以最初5月《大圣归来》开始对外宣传时并未收到理想的反馈。

6月28日，《大圣归来》第一次点映，邀请了不少ACG圈内知名评论人，观众看后也一致给予了高度评价。由于《大圣归来》制作方资本有限，无力投入更多金钱用于广告推广，只能寄希望于影迷们的自发宣传，故其官方微博开始使用“自来水”一词称呼这些不求回报的粉丝们。

6月29日，视频网站哔哩哔哩上出现了一段将《大圣归来》与戴荃老师原创歌曲《悟空》剪辑到一起的MAD，因同步率爆表故而吸引了百万用户观看，为《大圣归来》凝聚了第一批粉丝群。

7月10日，《大圣归来》正式公映，首日票房1812.4万元。当时很多院线都不看好本片，故每天仅安排两场左右，但观众们的热情高涨，“自来水”们不但在微博、微信、贴吧等社交平台力推本片，甚至还自发组织包场、送票、抽奖等活动，不少粉丝为了冲票房一次次走进电影院，院线也随即立刻开始大幅增加排片。

7月15日，《大圣归来》取得了当日票房6517.1万元的惊人成绩。

7月28日，《大圣归来》官方举行答谢宴，田晓鹏导演代表官方向所有“自来水”表示了感谢：“你们才是真正托起大圣的脊梁，是这漫天神佛，满是牛鬼蛇神的世界里，这一抹最靓丽，最漂亮的红飘带。”

随后为答谢“自来水”们的付出，《大圣归来》官方制作了大量小空空玩偶，影迷们只要出示票根就可免费获得。

小公举

xiǎo gōng jǔ



[简释]

“小公主”一词的粤语发音。

[出处]

网络用语。

[解析]

“小公主”一词原本是用来形容网络上那些自命不凡、目空一切、态度总是高高在上的中二病女生，戏称她们“有公主心没公主命”，有一定贬义的成分在其中。偶然之下，网友们发现用粤语来念“小公主”一词，就会发成“小公举”这个音，要比直接说“小公主”更为带感，于是渐渐地，“小公举”便取代了“小公主”的地位被广泛使用下来。

不过现在“小公举”已经改头换面成为了对一类男性的统称。这类男性拥有高颜值的外表，内在却是一颗粉嫩嫩的少女心，时不时地会做出一些少女做派，但却又丝毫不会让其他人觉得娘娘腔。

娱乐圈第一个承认自己是“小公举”便是周董周杰伦啦，他自称自己有个公主梦，其婚礼视频曝光之后更让粉丝们见识到了周董对于“公主”一词的完美诠释。2015年7月17日《中国好声音4》开播后不到一个小时，“周杰伦小公举”的话题就一举拿下微博热搜榜冠军。

被称为“小公举”的男性们都有一大特点，就是像爱护公主一般爱护着自己。比如大帅哥贝克汉姆爱涂指甲油、爱做手部护理；郑元畅拍戏时只要一有空就会做面膜保护皮肤。此外他们可能还会有一些高雅的兴趣爱好，例如制作甜点、善于厨艺，能弹得一手好钢琴就更是成为“小公举”的加分点。

我有点方

wǒ yǒu diǎn fāng

[简释]

“我有点慌”的另一种说法。

[出处]

网络用语。

[解析]



“我有点慌”这句话的意思大家都能明白，但为何会发展成“我有点方”呢？这个首先要从一位网友的吐槽说起。某天，这位网友发帖称：“第一个把Holmes翻译成福尔摩斯的会不会是个福建人？”，因为按照发音应该译为“胡尔摩斯”，而在福建地区，由于受到当地方言的影响，H和F这两个音经常分不清，才会将“Holmes”念做“福尔摩斯”。以严谨学术著称的著名网站“知乎”对此展开了一番考据，结果还真叫这位网友说对了，“福尔摩斯”的译者黄鼎的的确确是福建人。

从此以后，拿H和F开玩笑的例子层出不穷，“我有点方”就是其中最有代表性的一个，甚至还衍生出了英文版“I'm so square”。网友们纷纷将这两句话搭配上各个动漫角色呆萌的图片制作成QQ表情，宛如病毒般迅速在网络上传播开来。

[范例]

八老师，你的野村爸爸说《最终幻想Ⅶ 重制版》要分章节发售，你感觉如何？

这是为了能让玩家早日玩上啊，是好事啊！

但是八老师你别忘了，野村爸爸手里还有《王国之心2.8》和《王国之心Ⅲ》没吐出来呢？

这么说来，我突然有点方。

主要看气质

zhǔ yào kàn qì zhì

[简释]

意思就是气质比外貌重要。

[出处]

王心凌对网民的回复。



[解析]

"主要看气质"是2015年年底才突然爆红的一句流行语，它几乎是在一夜之间就覆盖了微博、微信等各大社交平台，很多人被这句突然冒红的话搞得莫名其妙，它到底是缘起何事呢？

首先，让我们将时间拨回到2015年11月25日这一天。著名歌手王心凌在这一天发行了个人专辑《敢要敢不要》。为了宣传，她拍摄了一组艺术照，只见照片绿色背景前，王心凌一身古典风礼裙，却手持一个夹着珍珠项链的汉堡包，网友们纷纷表示不能理解如此画风，王心凌对此的回应便是"主要看气质"。一时间大批网友纷纷跟风效仿，微信的朋友圈更是充满了各种配以"主要看气质"文字的自拍照，不少自拍软件也加入了"主要看气质"的贴纸。

不管这是一次偶然之举还是一次有预谋的病毒式营销，反正它已经成功成为了一种借口。从此以后你就更难去点评妹子们的自拍照了，毕竟无论拍得好不好看，人家都是在秀气质，而不是颜值。

我单方面宣布

wǒ dān fāng miàn xuān bù

[简释]

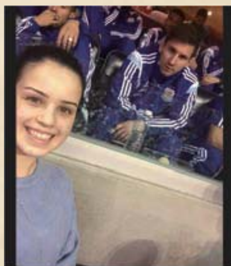
不经对方或任何其他相关人士同意，直接按照当事人自己意愿强行承认某个事实。

[出处]

外国某女球迷在观看NBA比赛时，发现效力于巴塞罗那俱乐部的阿根廷球星梅西就坐在自己身后，便要求和梅西用自拍的方式合影，而梅西也答应了她的要求。然而随后这位球迷在推特上发出了自己和梅西的合照，然后"单方面宣布"和梅西结婚，这个说法也就因此流传起来。

[解析]

虽说"单方面宣布"一词本来是个政治味蛮浓的词语，被这位球迷如此一用，顿时成了众人用于发泄花痴欲和吐槽的神句式，"我单方面宣布和吴彦祖结婚！"和"我单方面宣布和angelbaby同居"之类的词句开始在微博上层出不穷，当然核心其实都是调侃，正因为事情本身是完全不可能的，所以才会采用单方面宣布这种无厘头的方式来表达。



▶推特上这位女球迷与梅西的合影。

[范例]

今年《怪物猎人×》大革新，真是越来越好玩了，然而一对比隔壁的《怪物猎人OL》那画面，我的内心就几乎是崩溃的。

我单方面宣布《怪物猎人》登陆PSV！！

并没有什么卵用！你还是单方面宣布任天堂破产比较有机会不幸言中。

然而今年PSV已经没有第一方大作支持了，我觉得还是任天堂和老卡双方面宣布《怪物猎人》登陆NX比较靠谱啊。

我单方面宣布《讨鬼传2》就是PSV玩家们的《怪物猎人》！

Interesting！

城会玩

chéng huì wán

[简释]

"你们城里人真会玩"的简称，多用于网络上互相调侃。

[出处]

在2015年5月13日第68届戛纳电影节的开幕红毯上，张馨予的造型被网友讥讽为"披着东北花被"（见图）。之后她在微博上发照片，说自己是农村小媳妇，还称你们城里人真会闹。之后引发了网友热议。

[解析]



尽管这个词语很容易让人联想到城市居民对乡村居民的优越感，而其诞生也的确与此有关，但实际上在使用的时候基本上都是以调侃的意味为主。当你看到有一些让你理解不了甚至想象不能的事情时，就可以使用这个词来表达自己的感受。从某种意义上来说"城会玩"和"作死"有些类似，不过"城会玩"多用来指成功以及令人佩服的事情，而"作死"正好相反。

[范例]

昨天计算错误，玩《光环5 守护者》的时候多拿了一个成就，真烦。

多拿一个成就有什么烦的，难道是中了BUG？

本来我想着今天在《古墓丽影 崛起》里随便拿10点成就就可以把成就点数凑到355555了，结果现在要先找个5分成就。

……你们城里人真会玩。

是在下输了

shì zài xià shū le

[简释]

表示甘拜下风。



[出处]

最早见于QQ表情图，类似于此的原话很多，最早的出处已不可考。

[解析]

伴随着"是在下输了"这个网络热词，"装逼"一词又再次于2015年流行开来。尽管也有单独使用"是在下输了"以表示自己服了的用法，但绝大部分场合都是用于"果然是装逼高手"之后。比起这句台词本身，更流行的是随之诞生的各种QQ表情图，其中既有原创图案，也有从ACG名场面修改过来的例子，甚至还有多国语言版。

[范例]

咦，梦叶，这个烈焰魔剑是你买的？

是啊！

土豪啊！

你个骗子，不是说好了和我一起买那个ANUBIS的吗？

那个也买了啊，应该很快就到了。

是在下输了！

玄不救非 氪不改命

xuán bù jiù fēi
kè bù gǎi mìng

[简释]

表示某人玩某游戏的运气已经差到极点，无药可救。

[出处]

伴随着各种社交游戏的兴起而出现，最早的出处已不可考。

[解析]

所谓玄是指玄学，是指玩家在游戏中希望通过某种非常规玩法来增加自己获得稀有物品的几率的行为。氪指氪金，即指通过消费现金来购买游戏中的虚拟物品。如今流行的页端手游里，基本都有考验玩家运气的要素，投入同样的时间和金钱的两个玩家，其游戏成果可能天差地别。这也使得运气不好的玩家渴望找到一条扭转命运的方法，其结果就是玄学或氪金，然而鉴于社交游戏的坑爹机制，绝大部分玩家都不可能出现奇迹。而对于有刷刷刷要素的主机游戏来说，同样也有类似的讲究，当然肯定会比社交游戏好得多。

[范例]


秋沙雨，这里其实你是可以从左边走的，能省大一截路呢。


我知道啊，但是我每次从左边走，打死那个BOSS后都不掉我要的素材，没办法啊。


你这是封建迷信啊，我跟你说，你应该去买点DLC，据说花钱之后BNEI会调高素材掉率。


我已经把所有的服装DLC都买完了，还是没出。


果然是玄不救非，氪不改命。

噫

yī

[简释]

表惊讶或者感叹的语气词。



▲讲道理，虽然无情，但是这是首好歌啊！

[出处]

文言文中的感叹词。

[解析]

表示惊讶或者感叹的意思，不过带有一定程度的嫌弃、指责或者调侃等意思在内。近期在网上突然流行起来，流行原因不可考。通常是看到一些负面的东西，或者某人说了一些很污的台词之后，用来感叹或者调侃对方。比如常见的句式有“噫，真污”，或者“噫，死宅真恶心”。

[范例]


《LoveLive！》里有一首歌叫《だってだって噫无情》，我觉得真是贴切。


怎么说？


每当我看到别人各种抽出UR而自己连SR都抽不到的时候，就会听一听这歌，然后说“噫！无情！”。

666

[简释]

中文“溜”的谐音，形容游戏玩得很好。

[出处]

游戏直播网站。

[解析]

这个说法最早是出现在《英雄联盟》等电子竞技游戏中的口头语，当玩家直播游戏的时候出现较为精彩的一幕，或者用上了别人难以做到的技巧时。评论就会用出现一大串“66666”来形容玩家玩得很“溜”，当然这个词现在也会广泛地用在其他场合，比如一些制作精良的视频，又或者一些很“溜”的现象等等。当然引申开来之后也有嘲讽的意思，比如在玩游戏的时候出糗了，观众也会用6来吐槽或者嘲讽。

吃土

chī tǔ



[简释]

形容这个月花费太高，穷得只能靠吃土为生。

[出处]

2015双十一期间网络出现的自嘲方式。

[解析]

随着近年光棍节已经被各大电商弄成了“购物节”之后，很多人也会在这个日子里面各种“买买买”。于是，一部分手滑买了太多东西的网友用自嘲这个月花的钱太多，下个月只能靠吃土过日子。引申开来之后，也有人形容自己的兴趣爱好很烧钱（比如课金手游、玩摄影等等），平时只能吃土度日。相对地吃肉就变成了有钱人或者正好有闲钱能过上好日子的一种说法。

有趣的是，在《口袋妖怪》里也有一只靠吃土为生的妖怪，那就是编号246的由基拉。然而由基拉虽然看上去体型小，体重却有72kg，这似乎向我们阐述着一件事实……那就是吃土其实也能吃得白白胖胖的。

上交国家

shàng jiāo guó jiā

[简释]

如字面意思，把公物归还国家。

[出处]

电视剧版《盗墓笔记》中吴邪的口头禅。

[解析]



上交国家这一说法原本没有什么特殊含义，只是被人们在日常生活中，用于表达文物等公有物品要归还给国家的意思。不过当电视剧版《盗墓笔记》播出时，观众们发现剧中本该是盗墓者的吴邪，在发现古墓中的文物后，都明确表示要把它们上交给国家，表现出了良好的法律意识。虽然与原著有所不同，但改编后的设定还是具备了较大的话题性，也让“上交国家”这一句式迅速传播。这其中当然也包括了广大二次元网民，于是，“上交国家”很快就成为了UP主们用于制作鬼畜视频或改图的素材，同时也使该词的热度进一步得到了提升。

刚正面

gāng zhèng miàn

[简释]

正面对抗，争锋相对。

[出处]

最早应该是源自《东方非想天则》的玩家群体。

[解析]

刚正面一词现在常见于电子竞技玩家的日常生活，当玩家进行《刀塔》或《英雄联盟》等电子竞技游戏时，在讨论战术时常常会用“不要怂”、“正面刚”等俗语来阐述想要正面与对手进行直接对抗的思想，这种表述不仅简单易懂，而且出口时具备气势，往往也能起到鼓舞人心的作用，因此通过玩家们的传播，该词便在电竞圈中流行了起来。而通过游戏直播、社交网络等平台，“刚正面”一词也得以流行，以至于主机游戏玩家，或是普通人在现实生活中也会使用该俗语，作为躲躲闪闪等词的反义词，来表现说话者自信、果断的一面。

[范例]

你知道《血源诅咒》中科斯孤儿的正确攻略方式吗？

难道不是活用枪反么？

这些都是假象，不要怂，和它刚正面。



我选择死亡（狗带）

wǒ xuǎn zé sǐ wáng（gǒu dài）

[简释]

受到打击或者严重精神污染时的用语。

[出处]

《炉石传说》战士“加尔鲁什”的认输台词。

[解析]

在《炉石传说》这一游戏中，所有的职业都会有属于自己的出场台词和认输台词。其中战士“加尔鲁什”的出场台词为“不胜利，毋宁死！”，这句本身略显霸气的话却因为他的认输台词“我选择死亡”而显得略显喜感。配合猎人“雷克萨”的认输台词“打得好，我认输”而衍生为“打得好，我选择死亡”更是让其喜剧效果倍增。

这句话现在多用在受到打击或者严重精神污染之后。由于自带“霸气色”的效果，这句话用起来有种莫名的霸气，效果听起来比原本的“我还是去死好了”霸气许多。也因为《炉石传说》的大热，这句话开始被网友们广泛的使用。而“狗带”则为英语“go die”的谐音，出处为某黄姓明星在演唱会上的一段带有语法错误的说唱，之后两句话开始被同时使用，其第二形态为“我选择狗带！”



世界那么大我想去看看

shì jiè nà mē dà wǒ xiǎng qù kàn kàn

[简释]

听起来极富诗意的一句话，表明自己一颗勇于探索未知的雄心，和对千篇一律的生活不满的情绪。

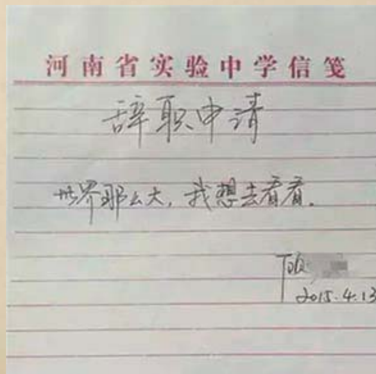
[出处]

这句话出自一封辞职信，然而这句话也是那篇辞职信的全部内容，由于其超凡的意境和任性的文笔，获得了网友的追捧。

[解析]

这句话是源自今年4月14日曝光于网络的一封辞职信的内容，而这封辞职信上的辞职理由仅有短短10个字：“世界那么大，我想去看看”。这十个字不仅饱含了辞职人对新生活的渴望，字里行间对平淡生活的厌倦更是能引起大家的共鸣，加之文笔精炼，行文简洁，浓浓的文艺气息更能体现出一份倔强的任性，所以也被评为史上最任性辞职申请。同时因为这封惊才绝艳的辞职信，这名已经任职十一年的女心理教师，还真就获得了领导的离职批准。

辞职信火了以后，一些受困于种种生活琐事的网友也非常快速地跟风，以同样的文风撰写了对应原句的所谓“下联”，“钱包那么小，谁都走不了。”同时还非常贴心的附上了“好好上班”的横批。在嬉笑之余，也算是表达了对于生活压力的乐观态度。


河南省实验中学信笺

辞职申请

世界那么大，我想去看看。

2015.4.13

之后由于这个词语在网络上不断升温，这句话也出现了更广泛的用途。比如在听到什么有趣的新闻，或者看到一张风情美丽的图片，也可以用上这句话。不过也同样因为使用太过广泛，“世界那么大”里面的“大”字，被一些喜欢“嘿嘿嘿”的网友二次提炼，又转变为“×× 那么大，我想去看看”，于是好好地一句文艺金句，也沾上了一点污的气息。

[范例]


饭老板！世界那么大，我想去看看。


你才刚刚转正，就准备去看世界了？回家的路费存够了没。


那要不我就在编辑部附近看看吧。


今年的CJ变化好大，展会规模堪比E3啊！就是show girl的着装令影响太大，不过依旧能看出身材是极好的。


总帅！CJ那么大，我想去看看。

我的内心几乎是崩溃的

wǒ de nèi xīn jī hū shì bēng kuì de

[简释]

用于形容当事人的心理状态，但一般都是用于过度夸张式的形容，并非真的有多崩溃。

[出处]

中国内地漫画家陈安妮靠着在微博上连载其创作的漫画系列《妮玛和王小明》还有《妮玛！这就是大学》获得了大量的关注，并最终创建了快看世界科技有限公司，年纪轻轻就成为了CEO。在接受电视台对其的采访时，陈安妮便在讲述到创业艰辛时使用了这个句子来形容自己的状态。

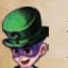
[解析]

虽然“我的内心几乎是崩溃的”的确随着陈安妮的采访而流行起来，不过句子本身却多少带了点讽刺味道，因为彼时陈安妮身陷抄袭和炒作风波，微博上甚至有“陈安妮扒皮”这个账号专门发各种关于陈安妮黑历史的微博，因此“我的内心几乎是崩溃的”被用来当做各种玛丽苏式的夸张表达倒也算是对这个句子的传神运用。

[范例]


当我在《FF14》里和野团打极泰坦的时候，我的内心几乎是崩溃的，因为我总是忍不住想要在团队聊天频道里狂发“我想说在座的各位都是辣鸡！”。


深以为然，就像是我委托的代购没有帮我在C89买到《索菲的工作室》女主角穿泳装的挂画，我的内心几乎是崩溃的，然而当我看到原价六千日元的挂画现在已经在网上炒到了两万日元时，我终于崩溃了！


赶紧谷歌了一下，这么污的挂画，老司机不手滑买一张然后扫了造福大众么？


格乌恩！我想静静！



►陈安妮的作品《妮玛和王小明》，第一本作品封面上女主角的笑容画法似乎令人似曾相识？

老司机

lǎo sī jī

[简释]

狭义指经验丰富的司机，广义指经验丰富的人。

[出处]

源于云南现代山歌。

[解析]

在成为网络热门词汇之前，老司机一词就已经在三次元生活中被广泛运用，不过人们大多都用得其狭义上的字面意思，并没有什么特别的含义。而在几年前，几首以老司机为主题的云南山歌被上传至了弹幕视频网站，并因为其令人捧腹的歌词和角色演出引起了二次元网民们的注意，老司机一词也作为网络语言逐渐被使用。不过作为网络用语时，人们大多用的是其广义上的意思，用于指经验丰富的老道之人。



▲《炉石传说》中的“老司机”。

而在2015年，老司机在微博等社交网站上的使用热度突然升高。这主要是因为社交网络上的资源传播，当有一人手上有稀缺资源，但还没有分享时，伸手党们就会用“老司机带带我”、“老司机开车”等用语，来请求资源拥有者分享资源，于是“老司机”一词便在社交网络上有了较高的传播度。此外，在数字卡牌游戏《炉石传说》中，有一张名为“老式治疗机器人”的卡牌，玩家为这张卡起的外号也是“老司机”，一定程度上增加了该词的传播热度。



[范例]


玩《辐射4》果然还是要玩MOD，巨乳角色MOD什么的根本停不下来！


饭老板不愧是老司机，赶紧开车带带我。


我也要上车，给我留个位。

wuli

[简释]

我们的/我们家的xxx，属于爱称。

[出处]

同义韩语的字母写法。



[解析]

该词最早的运用是在韩国偶像圈，粉丝们通常在称呼自己的偶像时，通常都会在前面加上wuli，以表示自己对于偶像的喜爱。不过在2015年，该词的热度得到了显著的提高，其原因主要是回国发展的前EXO成员黄子韬，其粉丝通常用wuli韬韬作为其爱称，再加之其个人新闻，以及与另一热词“狗带”相关的歌曲，引起了网民们的极大注意，也是wuli韬韬这一称呼方式以极快的速度传播了开来。

◀作为人气歌手，黄子韬可谓今年网络热词的最大源头之一。

现如今，该词已经具有了一定的普及度，该词的使用群体也不再限定于韩国偶像的粉丝群体，许多国内或欧美艺人的粉丝，也有会用wuli XXX来称呼自己偶像的例子。不过该词的运用主要局限在三次元，用此爱称来称呼二次元角色的例子比较罕见。

能靠长相吃饭 却偏偏要靠才华

néng kào zhǎng xiàng chī fàn
què piān piān yào kào cái huá

[简释]

意味着外貌条件好得足以混得风生水起，却还是硬要靠内在条件拼搏，原意可以用于夸奖他人或是自夸，不过后来也有人是倒着用来自嘲。

[出处]

著名相声演员贾玲自称当年和男生扳手腕，是个典型的女汉子，如今一张大饼脸也是一看就是走实力派路线的艺人，但是新浪微博竟然翻到了一张她年轻时的照片，那时还没发福的贾玲眉清目秀，颜值颇高，一向擅长说各种妙语的贾玲在微博上则用了“我深情的演绎了：明明可以靠脸吃饭，却偏偏要靠才华~”来回复，不但笑果一流，也让这句话变成了流行语，并逐渐演变简化成了“能靠长相吃饭，却偏偏要靠才华”。

[解析]

大部分已经工作的读者可能对于这句话其实都深有感触，毕竟其实大部分人在学生时代应该还是青春无敌，颜值虽然不至于堪比明星，但应该也有自己的优点，然而随着年岁渐大和工作/生活带来的影响，大部分人和当年比起来已经面目全非了，所以贾玲这句话听着是在自夸，其实是在自嘲自己现在的状态，也顺便表达一下对于岁月这把杀猪刀的无情的感慨。然而从好的一面看，这个事实也告诉了我们，长相是一时的，总有一天会失去，只有内在的才华，会伴随着我们走下去。

[范例]

 饭老板你这个独食狂魔，一个人点个16寸的Pizza也不怕撑死！

 这就叫能靠长相吃饭，却偏偏要靠才华！

 完全不懂饭老板在说什么，而且饭老板你的长相在哪里，我怎么没看到？

 吃饭吃没了！

 那才华呢？

 能吃就是一种才华！

 正好我忘了吃晚饭，帮饭老板你吃半个如何？

 兄台，别逼我动用在广州的势力，我本不想掀起一场腥风血雨。

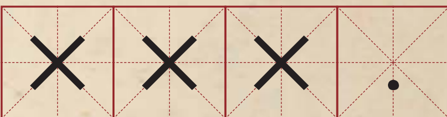


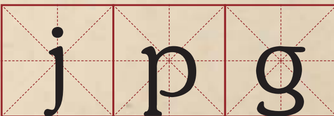
▲过年回家有亲戚问你是不是又胖了，大家就知道该怎么答了吧？

 并没有什么卯月，编辑是在深圳啊，赶紧先拿两块尝尝。

 做人要明事物！

   所以才帮你吃了让你瘦回偶像派啊！





[简释]

为文字添加表情。

[出处]

网络。

[解析]

“.jpg”是最常用的图片文件后缀名之一，网民在聊天的时候通常会发送图片作为抒发感情用，但一些新兴的交流平台，比如弹幕网站或者微博（推出图片评论之前）在评论的时候无法附带表情，因此就会用“xxx.jpg”的形式来抒发情感。最常见的用法是“目瞪口呆.jpg”，之后还逐渐发展出各种奇怪的用法比如“马教主咆哮.jpg”“哆啦A梦吃惊.jpg”等等。



游戏开发者的狂欢节

——"Ludum Dare 34"部分获奖游戏介绍

文 三日月 美编 心の永恒

特别企划 SPECIAL FEATURE

什么是"Ludum Dare"?

在开始正文之前，笔者还是先介绍一下"Ludum Dare"吧。"Ludum Dare"可能对不少读者来说有点陌生，但实际上很多优秀的独立游戏，例如《进化之地》(Evoland)和《泰坦之魂》(Titan Souls)都是出自"Ludum Dare"。"Ludum Dare"本为拉丁文，意思为"制作游戏"。它在2002年4月由Geoff Howland发起，虽然对于玩家来说"Ludum Dare"更像是一个"独立游戏集中地"，但其实它也是一个线上游戏开发者的交流社区。

而在每年的4月、8月和12月这个社区都会举办一次比赛。比赛形式相当的简单粗暴：开发者开发出游戏，玩家玩之后来评分，评分最高者获胜。而"Ludum Dare"吸引众多独立游戏爱好者以及开发者的原因除了因为在这里你能看到许多奇思妙想的独立游戏之外，还因为这个比赛可谓是相当的"激烈"。为什么?读一读规则你就知道了。

比赛规则

要想参加"Ludum Dare"的话，首先你得知道这个比赛的第一准则：死线(Dead Line)，从开始到结束，"Ludum Dare"几乎一切环节都有着时间限制。"Ludum Dare"会在比赛正式开始前的5周开始提名游戏主题(例如"怪物"、"时间"、"枪战"等，总之包罗万象)。提名结束后，在比赛开始2周前开始全网投票，之后会在比赛正式开始时公布主题。



而对于开发者而言，首先他们得从"The Jam"和"The Compo"两种形式中选择一个，两者参赛形式各不相同。其中"The Jam"的时间限制为72小时，可以单人也可以组队制作游戏。而"The Compo"只允许单人参加，而且时间限制只有48小时。两者都需要提交游戏的源代码。

值得注意的是，参赛游戏的一切，包括源代码以及素材除了需要原创，不能侵犯版权之外。只有在比赛时间内创造出来的素材才能使用，素材包括图画以及照片。例如你在你自己的参赛游戏里放了一张某个场景(例如你家)的照片，你就必须证明这张照片是在比赛那段时间内拍下来的。简单而言就是，除了游戏开发工具，开发游戏所需的一切都需要在时间限制内筹集到。

从种种限制不难看出，"Ludum Dare"的强度相当高，所以为了让更多的游戏开发者能够参与其中，它一般会在周末举行。游戏制作完成后这些游戏会被放上"Ludum Dare"的网页供玩家下载或者游玩，之后玩家就可以为这些游戏评分。评分阶段时长为3周，3周后会根据游戏的不同方面(例如画面、创意、乐趣、是否符合主题)的评分作出相应的排名。

Ludum Dare 34 以及游戏下载方法

最新一届比赛“Ludum Dare 34”也在刚刚过去的12月拉下帷幕。本届比赛的主题为“两键操作 + 成长”，比较特殊的是，在投票提名游戏主题的过程中，竟然有两个主题获得同样的票数，这也使得本届比赛的游戏主题由一个变成了两个。不光是参与者，甚至连官方都对此有点措手不及。所以后来官方自己也紧急修改了一下规则，参赛游戏只需要符合两个主题的其中一个就行。话虽如此，还是有不少创意满分的开发者制作出了同时符合两个主题的游戏，不得不说真是让人叹为观止……

以下是本届比赛中评分排在前列的给笔者带来深刻印象的部分游戏，虽然以下大部分游戏都可以直接在网页游玩，但部分还是需要下载的。下载方法如下：

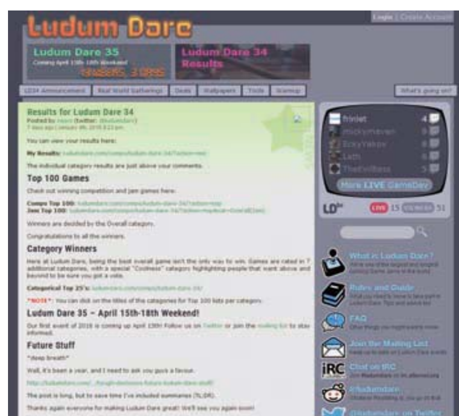
1. 首先你得进去Ludum Dare的主页：http://ludumdare.com/compo/

2. 在首页你容易就能找到最近一届比赛的信息，例如最近一届是“Ludum Dare 34”，找到上方的“Ludum Dare 34 Result”，点进去。

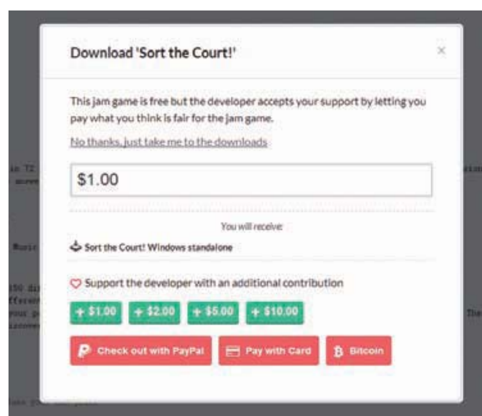
3. 然后你就能看到许多被分门别类的排名，一般而言，直接找到“Overall”点进去就行。毕竟“Overall”是总评分，所以在这里一般能找到一些综合素质比较高的游戏，当然你也可以根据自己的侧重点来寻找游戏。

4. 接着就可以游玩或者下载了。虽然大部分游戏都可以直接在网页游玩，但部分还是需要下载的。下载的话玩家需要注意的是版本的选择，一般游戏都只会有“window”一个版本，部分还会有“Mac”或者“Linux”版本，可别下错了。

5. 对于国内玩家比较麻烦的一点是，很多游戏的下载地址在国内都是不能直接登录的。如何登录就不多说了，想必聪明的读者你们一定能想出一个稳妥的方法。“Ludum Dare 34”所有的游戏都可以免费下载，部分显示金额的界面可以直接选择“No thanks, just take me to the downloads”免费下载。当然，如果你真心喜欢某个游戏，想用实际行动而且也有相应的支付手段的话，不妨破费，可能某天这个游戏就会成为一款正式游戏哦。







Double Kick Heroes

作者：blackmagic
Jam组Overall第15名
Audio第1名



介绍：“Double Kick”有很多意思，不过从本作来看，Double Kick无疑指的是摇滚乐队中鼓的脚踏板。玩家需要依照节奏按下键盘上的左右两个方向键，只有符合节奏，鼓手前方的机枪才会发射并击倒后方不断追赶的丧尸。本作的创意不错，而且音效相当“带感”。但不知道是由于时间不够以至于游戏没调试好，还单纯只是因为笔者自己就是个音游白痴，笔者在游玩本作时经常抓不住节奏，然后被丧尸活活打死……

Jolly Jail Jumper

作者：AwesomeAlliterationAlliance
Jam组Overall第10名

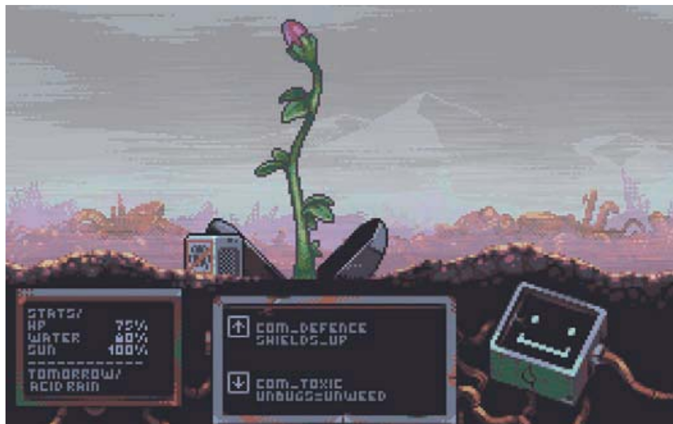


介绍：玩家在游戏中需要做的就是在适当的时机按下空格键跳跃，“Tab键”切换衣服。虽然操作简单，但本作骨子里头是个相当硬派的横版动作游戏。由于玩家操作的角色是会不停移动的，在适当的时机按下跳跃键才可以翻过障碍。而地板的颜色分为黄色（囚犯）和蓝色（狱警）两种颜色，除了跳跃之外，玩家还需要在和适当的时机切换自己的衣服颜色。鉴于这游戏玩家一旦碰到陷阱就是即死……对自己操作有信心的玩家不妨挑战一下本作。

Last Chance To Green

作者：Four Quarters
Jam组Overall第8名
Mood第1名

介绍：本届比赛中笔者最喜欢的游戏之一，本作同时也相当符合本次比赛的两大主题：“两键操作 + 成长”。玩家需要操作一台电脑，为了让世界最后一株植物能茁壮成长而努力奋斗。由于电脑日久失修，玩家每天只能在两个操作中选择一个。玩家除了要照顾植物，时刻注意它的HP，水分以及阳光是否充足之外，还需要在酸雨、沙尘暴、干旱和毒气中保护它。本作无论是意境还是音乐都相当不错，是一款值得坐下来细细品味的好游戏。



Sort the Court!

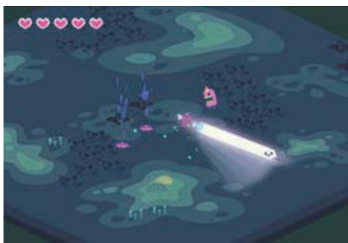
作者：graebor
Jam 组 Overall 第 3 名

介绍：本作有点像当年的《神鬼寓言 3》……的某个部分。玩家需要扮演一国之王，每天都会有形形色色的国民来向你提出建议，这些国民中有隔壁家的老奶奶、宰相、护卫队队长、护卫队队长的儿子、恶魔、女巫、史莱姆、外星人、宝箱怪，虽然什么神魔鬼怪都能大摇大摆地走进皇宫，但玩家所需要做的事情也很简单，回答 Yes 或者 No 就可以了。不同的选择会使你的王国发生相应的变化，而随着人口以及快乐度的增长，你的王国会越变越大，王座后的金币也会越堆越高。本作最令笔者惊讶的是，虽然只是个 72 小时制作出来的游戏，但玩家在游戏中作出的很多选择都会有极其深远的影响。光是这惊人的剧本量来说，真是辛苦负责剧本的那位仁兄了。



Slash Quest

作者：Big Green Pillow ft Mgaia
Jam 组 Overall 第 1 名



介绍：这次比赛中最“像话”的游戏之一，就笔者个人感觉而言，这个游戏已经达到了可以直接当成制品版游戏发售的程度了。本作的画风相当可爱，玩家扮演的角色需要拿着一把宝剑，在击倒敌人后该宝剑会越变越长越变越粗，而碰到石头时宝剑就会缩短变细。只有在宝剑的长度到一定程度时，玩家才可以够到开关并开启通往前方的道路。虽然听起来有点邪恶，但本作的难度不低，随着宝剑越来越长越来越粗，玩家的操作难度会随之操纵角色惯性的变大而越来越高。

Heinsenberg

作者：ncannasse
Overall 第 20 名



介绍：本作是一个文字类解谜游戏，玩家需要从场景中寻找线索以解开谜题。本作最大的特色便是其剧情，作者选择了略显老套但依然表现力十足的“AI 是否会取代人类”作为其游戏主题。由于游戏画面多采取真实场景照片，所以本作无论是剧情还是氛围的营造都可圈可点，不过由于剧情过于晦涩，可能需要玩家有一定的英语水平才能看懂。

Growth Industries

作者：quill18
Overall 第 19 名

介绍：这个同样是笔者强烈推荐的游戏之一。游戏规则相当简单，玩家需要在一定回合数内提高自己企业的资产以及股价。每回合玩家都可以在两个（或三个）“六边形”卡片中选择一个，每个都有不同的属性以及效果，而且都需要一定的资产才能选择。不同的属性加成或者卡片效果能互相叠加起来并改变你资产以及股价，在游戏结束后，系统会根据你的成绩（资产以及股价）来对你作出评价。由于规则简单而且一局时间很短，本作很适合用来（在上班时）轻松一下。





Just Me and Only Me Against The World

作者：adamgryu
Overall 第 23 名

介绍：游戏标题直译过来就是“只有你和你自己 VS 全世界”，玩家需要“独自一人”对抗入侵地球的外星人大军，话虽如此，你并不是孤军奋战，你还有很多个“你”来与你并肩作战。本作是一个典型的横版过关游戏，玩家扮演的角色无比脆弱，一碰就死。但玩家可以在关卡中通过克隆自己来创造一支成员由你自己一人组成的大军和外星人对抗。话虽如此，本作的难度依然不低，而由于玩家的操作会反映在每一个“你”身上，所以操作起来难免一片混乱，玩起来颇为喜感。

Full Metal Democracy

作者：deepnight
Overall 第 15 名

介绍：玩家需要操作两台机器人来对抗不断蔓延的菌毯，其中一个机器人可以击倒来袭的杂兵，却对生产杂兵的母体无能为力，而另一个机器人则刚好相反。本作的游戏规则相当简单，但是在实际游戏中玩家需要不断在两个机器人间来回切换，并且在菌毯完全蔓延开来之前把母体消灭干净，这个过程还是挺手忙脚乱的。本作的画面和音效都相当出色，玩起来相当爽快。



Concrete Jungle

作者：Miltage
Overall 第 12 名
Theme 第 1 名

介绍：和上文介绍过的《Last Chance To Green》有点类似，本作的主角依然是一株植物。玩家需要利用左右方向键控制植物根茎的成长方向，并顺着两墙上的天线架和窗户等往上成长并最终“重见天日”。中途玩家需要利用惯性把“根茎”给“甩”过去以继续成长。本作的意境和音乐都相当的棒，在此笔者向各位读者强烈推荐。



Rebuild / Resist

作者：saint11
Overall 第 3 名
Graphics 第 1 名

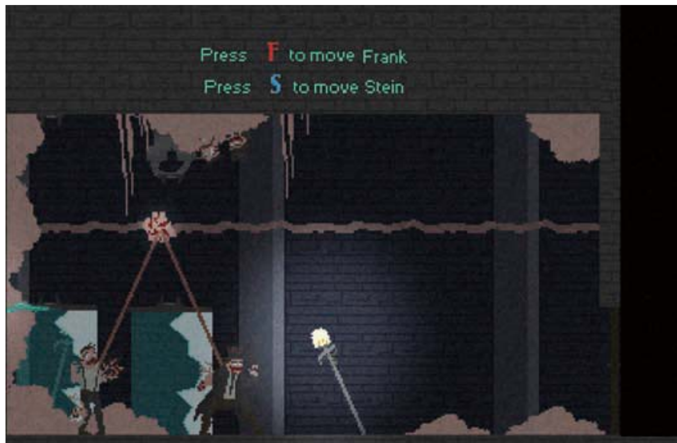
介绍：本作有点类似于一个塔防类游戏。玩家需要操作着角色往左或者往右前进，前往树林收集木材后把篝火升级成为信号塔后就能完成关卡。但是过程总不会是一帆风顺的，敌人会从两面夹攻玩家，而玩家操作的角色是手无缚鸡之力的，玩家还需要用木材对瞭望塔和城墙等防御措施修理。开头几关还算简单，但随着游戏的推进，玩家需要建造 / 修理的建筑种类会不断增多，一味地专心升级篝火只会迟早被源源不断的敌人围殴致死。



Frank & Stein

作者：vegapomme27
Overall 第 1 名

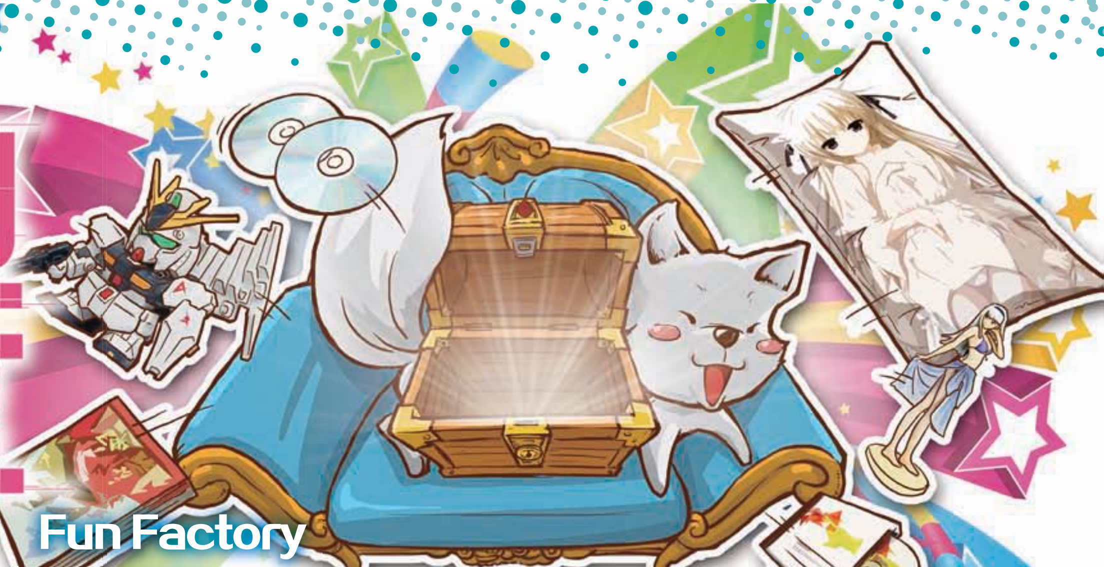
介绍：作者很巧妙地把“两键操作”这一主题在本作表现出来。其中“F”键操作 Frank 前进，而“S”键则对应 Stein。两位主角由于某个实验的缘故而被“连在”了一起，并因此成为了“命运共同体”。在游戏中玩家需要操作两个越过一个个障碍，由于“一心同体”的缘故，两位主角不能离对方太远，离太远的话两人会同时“爆炸而死”，当然他们之间的任一人也不能死亡。虽然关卡设计并不算太难，但由于游戏中的很多时候玩家都需要一心二用(同时操纵两个角色)，所有实际玩起来还是挺难的。



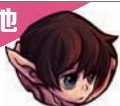
结语

本次“Ludum Dare 34”的游戏介绍也暂时告一段落了，虽然有趣的游戏还有很多，但鉴于篇幅限制笔者也只能略过不提，有兴趣的读者不妨找来玩玩。而随着国内独立游戏的慢慢崛起，想必之后也会有越来越多的国内开发者参与到这类活动当中。下一届“Ludum Dare 35”将会在今年 4 月 15 日开始，如果还有机会的话，那就让我们下次再见吧。





其他



初心者 提供

这个故事永不完结
——《异度之刃X》设定集推介

Wii U平台的JRPG《异度之刃X》的欧美版在去年末终于发售，从评价来看本作确实更加偏向于西方玩家的口味。而在年末圣诞节当天，本作的官方美术设定集也正式上架。跟前作的设定集类似，这次的书名就叫做《Xenoblade X: The Secret File Art of Mira》。经过小编鉴定，这本设定集无论是分量还是内容都相当厚道，确实也称得上是秘密档案。

除了官方早前已经公布过的一些大幅插画之外，设定集对游戏中的武器、机甲、种族和场景设定画均有收录，但更有看点的其实是可操作角色的设计废稿，像是艾尔玛和鲁乌的原始概念图，还有神秘的库硫星系人种，都让人忍不住去猜想他们的背景设定。甚至连米拉星球的概念，最初还不只是游戏之中的五块大陆，大陆之间存在着一些类似异界通道的区域，到底米拉星球有什么隐藏的设定，通过这本设定集就可以找到更多的——谜团。

此外，设定集的后半部分还收录了大量的访谈，游戏的美术团队和策划团队为我们介绍了开发本作时的趣闻。可以看到他们在设计庞大的开放世界，需要对游戏内容有所取舍时所要考虑的方方面面。而全书最精华的部分，其实是在“秘密档案”，这里收录的是完全没有在游戏中出现过的设定图，并且配有打码的文字说明，这其中既有可能是本作开发途中推倒重做所遗留的废稿，比如原有的“主人公”和母舰等设定，但更有可能是续作的蛛丝马迹，像是跟NLA（新洛杉矶）相对的新东京，很难让人不联想到结局所说的“逃离到宇宙的不只是我们”。毕竟Monolith Soft凭借前作已经挖了一整个宇宙的坑，又怎么可能就止步于米拉星球呢?



其他



八重樱 提供

天照大神白野威雕像

神谷英树还在Capcom时曾经制作出了不少艺术佳作，《大神》就是其中之一。尽管现在神谷已离开Capcom自立门户，Capcom也把《大神》的IP闲置了下来，但都无法泯灭玩家们对这只白狼的热爱。这不，就在前几天，一家专门制作游戏角色模型的制作室公布了他们的新作——天照大神白野威的1/4尺寸雕像！

该雕像还原了大神在战斗胜利后仰天长啸的英姿，背上背着初始装备真经津镜，上面还站着小小的一寸法师。整个雕像的细节相当到位，表情也把握得很好，相比之前Capcom官方出的几个大神模型要强出一大截，绝对称得上是游戏玩家们的镇宅宝物。

当然如此精细的模型，价格自然也是不菲，限定版（真经津镜可以发光）售价384.99美金，普通版售价349.99美金，预计将在2016年下半年出货。

感兴趣的玩家可以登录该工作室的官网进行购买，地址是：http://www.first4figures.com/







漫画



稀饭 提供

《工作细胞》

——或许是最有教育意义的娱乐漫画

由女性漫画家清水茜创作的漫画《工作细胞》（はたらく细胞）选择了一个非常有趣的题材，那就是讲述人体当中的各种细胞它们“工作”故事，不过本作没有像是一般作品般地将其萌化，而是用正儿八经的少女漫画风格把其一个个拟人化，而在剧情风格上则在讲述故事的同时巧妙地融合进了一定的科教元素，让人感觉颇为耳目一新又受益良多。

故事中每一话都以讲述细胞们工作中遭遇到的事件展开，例如第一话当中作为其中一个主要角色的红血球（造型是外表俏皮的女快递员）就因为遭遇肺炎球菌而与白血球（造型是穿保安服的冷酷帅哥）结识，并且经历了一场细菌入侵的风波。随后故事用群像式的方式把血小板（一群小萝莉和正太）、B 细胞（有点愣头青的青年）、巨噬细胞（穿洛丽塔装的怪力美女）和杀手 T 细胞（一帮有点流氓气的黑衣特警）等充满个性的细胞角色一一引出，同时又在每一话故事里介绍人体会遭遇到的各种问题和细胞们为了维持人体健康而作出的努力和牺牲，是一本无论是从娱乐角度还是从教育角度来说都非常不错的漫画作品。而且虽然本作画风比较女性向，不过内容都非常大众化，适合任何读者观看，放在类型化作品众多的漫画界当中也算得上是不多见。

目前这部作品已经推出了两本单行本，在《月刊少年シリウス》上的连载也在继续进行，喜欢的读者不妨继续多多关注哦。



■白血球



■第一本单行本封面



■第二本单行本封面

英剧



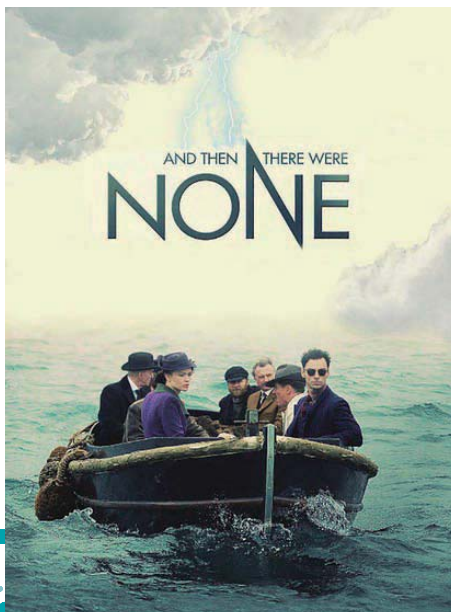
三日月 提供

然后就没有然后了

——英剧《无人生还》介绍

阿加莎·克里斯蒂作为鼎鼎大名的“侦探小说女王”，在其一生中撰写过无数经典的侦探小说。和其他侦探小说家不同的是，比起推理，她更注重于描写角色的心理活动。《无人生还》算是她众多作品中最受欢迎的一部，BBC 为纪念阿加莎·克里斯蒂诞辰 125 周年，推出了以此小说改编的三集电视剧。

这并不是这部小说第一次改编成影视作品，但这部英剧是最还原原作剧情的。电视剧版并没有对小说作出太多的改编，着实让原著党惊喜不已。故事讲述了八个陌生人被某个神秘人约到一座孤岛的豪宅上，之后的展开想必各位读者也能猜出来：他们一个接一个离奇死亡，被困在小岛上的他们也因此开始互相猜疑。笔者也不妨在这里剧透一下，结局就和标题所说的那样，无人生还。本剧的重点并不是“谁是凶手”，而是“动机”。就和大部分英剧一样，《无人生还》虽然只有短短的 3 集（合共约 3 小时），但出色的氛围营造和强大的原作剧情足够能让观众们大呼过瘾。不过过于追求原作氛围的后果是本作的推理部分略显薄弱，由于时代的改变电视剧版的一些犯案手段和原作有所区别，而且推理部分的描写也不多，细节部分要不就经不起推敲要不就是非原著党的观众压根看不明白。不过仔细一想，这不也是变相吸引新读者去读一读这本名著的一种方法吗，笔者在此向各位读者推荐这部英剧的同时，也推荐各位读者读一读原作。





栏目主持：稀饭

2016 年第一期《一路向西》闪亮登场，这期恰逢国际消费电子展开幕，为我们公告的电线杆君可是地道的电子产品达人，自然也会在栏目当中进行一番点评，相信和他有同样爱好的读者大人也不在少数，如果看到他对于本次展会的介绍之后有什么想要讨论的话题，记得用微信微博和邮箱告诉我们哦！然后这期被电线杆提到多次的黑人同窗 Jordan 本次也终于在栏目中登场，快来认识一下这位老兄吧！

一路向西

美人美语

Discrimination

上篇文章结束得比较草率，很多想阐述的事实全都堆在了这一期，在这里向各位读者表示道歉，并希望接下来的内容能够解答大家上一期的问题。

我曾不止一次的问过我的室友 Jordan 有关种族歧视的事情，作为美国本土的黑人，他自然很清楚美国究竟在发生着什么。黑人的犯罪率与他们的人口数相比的确很不相称，但是不要忘了，美国本土的白人人数可是占据着大多数的，并且事实上，白人的犯罪数（因为人口多所以）比黑人多。但是为什么大家心中的印象都是黑人很暴力呢？原因很简单：舆论导向，换句话说媒体为了炒作话题故意突出黑人与白人之间的矛盾。

不过这些都不是最决定性的歧视因素，真正的歧视因素不是肤色，而是社会阶级（Jordan 用了 class 这个词）。简单地来说，贫民窟的人会为了生计不惜偷抢他人的财物，而富人区的人显然没有必要通过这种方式来过日子。Jordan 拿自己举了个例子："他现在是一个受着大学教育的黑人，如果大学毕业，（相比那些没有受过大学教育的人）获得更好工作的可能性就会更高，日子就会更加体面，也就不会受到歧视。"而因为历史原因，没有机会受到良好教育的人大多数都是黑人。究其根源，社会阶级才是歧视的根源，只不过贫穷的那一边大多是黑人罢了。再加上毒品、枪支之类的负面影响，加剧了贫穷中的大多数人走向堕落，结果自然可想而知。



△说心里话，我所接触的黑人们都非常热情，人也很好。照片中间灰色T恤的就是Jordan。

美时美事

CES

截至写下这段文字的时候，CES，也就是国际消费电子展（International Consumer Electronics Show）正在美国拉斯维加斯隆重举行。不同于 E3 之类的游戏展，CES 更加注重电子产品的展览，小到手机中的芯片，大到以电力作为主要动力的新能源超级跑车，都是展览中的宠儿。这么大的展会中国的科技大佬们自然要参一脚，据统计，今年参加 CES 的共 4119 家参展商中，共有 1300 多家中国厂商参展。许多国人评论说中国的科技力量终于要崛起了，可真的是这样么？

做一个简单的对比，中国的厂商仅仅在做三件事，炒概念：比如乐视的 Faraday Future FFZero1；秀手机：重点仅仅在搭载最新骁龙 820 处理器或是其它已有的技术；套技术：比如利用日韩的屏幕成像技术为核心的智能电视。反观国外的厂商，三星在继续推广着去年其主导的量子点技术成像电视（KS9500），英特尔发布了数款搭载着最新技术的产品，比如可以监控运动数据的滑板，智能眼镜，或是采用了英特尔最新模块的电子产品。简单地来说，国外厂商有在核心技术的进步甚至是突破，而中国厂商还只是停留在表层硬件上。看到这的读者可能会想："中国厂商真的有我说的这么不给力么？"

在这上千名中国厂商中，只有一家受到了更多外国媒体的重视，那就是华为（Huawei）。虽然华为在大多数人的眼中仅仅是一个做手机的厂商，和小米手机或是魅族手机没有什么差别，但是华为更多的是作为电信解决供应商出现在世界舞台上，本人在参观国内运营商机房的时候就总能看到交换机的外壳上印着华为的 Logo。放眼全球，



△亲临华为会议，激动万分。





△美媒评价华为Nexus金色版："超级艳丽"。


△华为智能手表，反正看了这个就庆幸自己没买苹果表。

华为已经是仅次于三星与苹果的全球第三大智能手机厂商，市场份额已接近 10%，而且 2015 年仅通过手机行业就可营收近 200 亿美元的利润。在智能手机行业缺乏创新与增长的今天，华为作为惟一具备自研芯片的中国企业，完全可以与三星和苹果比肩。而其最新的高端旗舰手机，已经在中国热销 100 万台的 Mate8，现在在 CES 上也公布了国际版，可以看出，华为不仅仅在国内，在国际市场也能在高端手机市场展现出自己的实力。所以这次的展会，完全就是华为秀实力的舞台。

不过华为的野心不仅仅如此。2015 年年底，本人有幸同自己的教授出席了华为与本人所在学校的合作交流研讨会，而华为的目的很简单：通过与美国理工科高考合作，华为能够更轻松地吸纳美国本土人才，同时也能扩大自己在国际的影响力。作为一名国人，听到自己国家企业的 CTO 在美国展现自己国家的科技硬实力，我切实感受到了中国的科技力量正在一点点的崛起。

美天美地

●美国的正餐

美国的正餐其实内容非常丰富，因为它能够包括美国相当多的文化要素在里面，可不光光是一盘沙拉或者一份牛排就能讲得明白的。不同于中国人多热闹的一大桌子菜，美国人强调个人的存在，这点在正餐中体现的淋漓尽致。服务员会记下每个人分别点了什么餐前菜，主菜，餐后甜点以及饮料，并在最后结账时分别算钱以便 AA 付款。其实本人是比较喜欢这种方式的，因为本人觉得结账算钱是一件很麻烦的事情，而且本人吃得比较多，这样的 AA 制对自己和一起吃饭的朋友都是非常公开公平的。

每一家地道的美式餐厅都会分为两部分：吧台区和餐桌区，餐厅会以吧台区为中心摆上好几台电视，供食客们观看橄榄球，篮球或者是棒球之类的赛事直播，这便是美国正餐的第二个文化。众所周知，美国人对体育极其狂热，甚至很多的 party 是需要看体育直播来助兴的。边切着多汁的牛排，想象一下，边看电视里的橄榄球员接到超远长传后一路急速飞奔完成 Touchdown，是一件多么惬意的事情。


■大名鼎鼎的Cheesecake Factory，主菜是每人一份分开上的。


■Texas Roadhouse多汁的牛排哦~

美史美刻

●星球大战

写下这段文字的时候，距离《星球大战 7》的中国首映还有不到几个小时的时间了。一直以来，对于《星球大战》我们都是只闻其声，未见其人，现在终于可以在电影院里用最震撼的方式欣赏这部美国国民级电影了。说老实话，我仅仅在小学的时候看过《星球大战前传 3》，而且被里面复杂的人物以及场景搞得晕头转向（粉丝们不要打我）。对于这个电影史上的里程碑级作品，专业的评论家早已把它的优点说了个遍，本人作为一个门外汉也没有插话的余地，所以就来说说我所理解的《星战》所带来的震撼吧。

美国人的日常经常会有《星战》的梗，比如说 5 月 4 日（May the fourth）因其英文发音近似“May the force”而被定为“星战日”（出自著名台词“愿原力与你同在”，May the force be with you）。《星球大战 7》数据方面，美国首映当晚（周四）砍下 5700 万美元，大幅超越《哈利・波特与死亡圣器（下）》的 4350 万美元；随后的周五、六、日三天，也就是首周末，票房成绩为 2.47 亿美元，超越了去年夏天《侏罗纪世界》的 2.09 亿。要知道，美国人民的《侏罗纪公园》情节也是很深的。专业人士预估《星战 7》会超过北美地区票房历史纪录保持者《阿凡达》并最终定格在 9.5 亿。至于全球，很可能会超过《泰坦尼克号》但仍难以撼动《阿凡达》。

至于个人理解，本人在感恩节假期的时候去了纽约旅游，正好赶上《星球大战》角色服饰展览。作为导演的乔治・卢卡斯从构思整个故事情节，到剧本的处理，甚至是角色的每一件衣服，都经过他的手。布料的剪裁、漂染到缝制，这些他都干过。要知道，第一部星球大战上映的 1977 年，距离美国宇航员阿姆斯特朗成功登月才过了 8 年左右，卢卡斯就把一个史诗般的宇宙银河系描绘得如此细腻，细腻到了连服饰与服饰之间都有细微的差别，《星球大战》在当时的震撼程度可想而知。可惜的是，美国地区还没有上映的时候我就回国了，国内上映的第一天就要飞回美国，真是故意不让我看啊！

【文：移动电线杆】


■在这片区域欣赏了许久，这些服饰真的都美翻了。


■看完展览之后直奔对面的玩具反斗城买了一个黑武士的乐高模型。

游运汇 GAME GAMES

《极限竞速 6》总销量突破一百万套

近日，根据微软 Xbox 官方网站最新公布的信息，《极限竞速 6》的实体游戏加数字下载版总销量已于上年 12 月 4 日突破百万大关，不过对于《极限竞速 6》这种素质的 3A 大作而言，自 9 月 15 日游戏发售，到 12 月初销量破百万，近三个月时间才达成这个数字其实并不能算是多么出色的销量成绩，而《极限竞速 6》的首月销量甚至没有进入欧洲游戏销售榜的前十位置。不过如果与系列销量进行纵向比较，我们可以发现实际上系列销量最好的《极限竞速 5》在发售当年的销量也只有 130 万套，其最终销量也仅为 200 多万套，无缘突破 300 万大关，所以目前这个数字应该差不多已经达到了制作方的期望目标。



其实回顾近两年竞速游戏市场的变化，我们不难发现曾经炙手可热的赛车类型游戏已经出现了明显的降温，如果大家还记得上一期栏目中提到的《GT 赛车 6》销量就能看出，整个竞速类游戏的销量都呈现出了萎靡的态势。这一年中反而是一些与赛车有关，但又不是纯粹竞速游戏的作品获得了不错的销量，比如《马里奥赛车 8》和《火箭联盟》这类异质赛车游戏（《马赛》的销量其实也出现了下滑）。现阶段竞速游戏逐渐失去消费者的宠爱已成定局，而原本就受题材和玩法限制的传统赛车游戏的未来，也许会更加曲折。

《极速赛车NEO》数字版上线

去年的 12 月 22 日，Wii U 在其网络商店进行了近未来风格独占竞速游戏《极速赛车 NEO》的配信。《极速赛车 NEO》是一款驾驶悬浮式车辆的竞速游戏，游戏赛道则以近未来风格的都市和宇宙空间站为主。由于是偏科幻类型的竞速游戏，本作弱化了车辆的存在感，可选择座驾的数量本就不多，而玩家在驾驶不同车辆时也不会感觉到什么区别。不过相对的，制作组在赛道内容上下了不少功夫，当玩家在赛道中狂飙时，众多的赛道互动和精美的场景贴图都会将你的眼球牢牢吸引，同时本作 60fps/720p 的画面也已经达到了 Wii U 主机的顶级水准。十分轻松就能开出超高速的简单玩法，也非常适合一些不熟悉竞速游戏的玩家尝试。





本作网络部分最多支持 8 人在线游戏，虽然听起来感觉有些少（16 人的话就超过游戏中的赛车数量了），但是却为玩家提供了本地 1~4 的线下体验，由于游戏本就没有太多传统竞速游戏中的复杂技巧，拿来和家人同乐是个不错的选择。至于游戏模式方面，本作共包含 5 种游戏模式，分别为“冠军赛”、“英雄挑战赛”、“时间挑战赛”、“多人赛”和“线上赛事”。

虽然本作素质出色，可惜由于并不是任天堂的重点推广作品，本作只提供了数字版下载而并没有实体游戏出售，不过数字版的定价倒是十分划算，仅为 1800 日元。

港服免费配信《驾驶俱乐部》静态主题

上期栏目中有提到过，《驾驶俱乐部》的制作人表示游戏会在圣诞节期间为玩家带来一份意外的惊喜。果不其然，在圣诞节当日港服 PSN 商店中就出现了免费的《驾驶俱乐部》PS4 专用主题。安装此主题后，PS4 的背景音会被轰鸣的引擎声所替代，不过就实际使用效果而言，这个音效其实非常的聒噪。而主题的桌面图片则是两张静态图片，下方为艳丽的红色色调，并由黑白两色绘制出两辆赛车，上方则是灰白黑三色的赛车图。本主题整体呈现出一种简约干练的风格，两张静态图看上去十分带感，不过至于是否好用，读者朋友们还是下载体验之后自行评判吧。



《PES 2016》官方球衣包放出

作为 Konami 目前最为重视的次时代大作之一，《PES 2016》在上一年的 12 月 28 日于日服进行了日本豪强高校球队的球衣包。此球衣包不仅包含球衣本身，每套球衣还有对应的袜子贴图，同时在高校球衣之外，此球衣包内还有耐克提供的专属球衣和周刊少年杂志的主题球衣。

球衣包内高校球队如下

- 船桥市立船桥高等学校（千叶县）
- 东福冈高等学校（福冈）
- 桐光学园高等学校（神奈川）
- 京都橘高等学校（京都）
- 东京都市大学塩尻高等学校（长野）
- 县立佐贺北高等学校（佐贺）

另外，早先 Konami 有所提及的仅包括“My Club”模式的免费版游戏，目前也已经在各大外服上线，不过港服仍无法下载，有兴趣的玩家可以到美服或日服进行下载。这个免费版本除了 MC 模式外，还贴心地搭载了训练模式用来帮助新人玩家入坑。







“格斗·电竞嘉年华”摩点网众筹完成

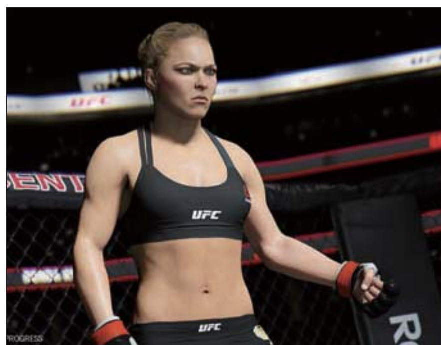


近日国内某视频媒体在摩点网发起了一项名为“格斗·电竞嘉年华”的众筹活动，此次活动依附于国内的一场 MMA 搏击赛事，活动旨在对国内 MMA 格斗和主机游戏进行双向推广，期望创造一个能让两大粉丝群体齐聚一堂的盛会。此次电竞嘉年华中的参赛项目包括《街霸 4》、《死或生 5》、《罪恶装备》以及《UFC》这四款游戏，比赛面向的群体也全部是普通玩家而非职业选手，只要曾参与众筹的玩家都可以到场一试身手，获胜的话还能得到丰富的奖品。因为此众筹活动所要求的一万元金额确实不高，所以很快就提前达成了目标。

主办方目前已经确定会邀请国内电竞圈子中的名人主播到场与玩家互动，主持人则有传言可能会邀请到央视名嘴韩乔生老师，这样的阵容实在是极具看点，同格斗赛事的联合也算是一种全新的尝试。

《UFC2》3月15日发售 迎来巨大进化

虽然 2014 由 EA 发售的《UFC》因为众多 BUG 的存在遭到了不少玩家的吐槽，可依旧没有影响格斗迷对他的喜爱。而在近日 EA 官方也为玩家带来了系列新作的情报，从目前官方公布的内容和影像来看，此次游戏确实得到了极大的进化，下文就为大家来盘点一下新作有哪些全新改变。





物理引擎

强大的物理引擎一直是 EA Sports 值得骄傲的地方（当然角色也常常因为这个引擎出现 BUG），在这一次的《UFC2》中，EA Sports 更是将游戏的物理碰撞做到了极致。玩家将会在实际游戏中明显地感觉到拳手的每一次打击命中都真实感十足。这一进化也使得游戏的打击反馈更加多样，除了被击打一方身体出现的惯性反应外，选手甚至会产生皮肤的震动和头发摆动的效果，尤其头发这个细节的进化，如果大家注意观察的话，游戏中甚至运动员在出汗的前后，也会对头发的表现产生影响。同时这个引擎也细化了打击手感，在游戏中控制距离和站位也变得更加重要。

动作升级

新作中能够获得更加丰富的动作，主要得益于游戏全新的动作捕捉，这一次游戏中不仅加入了更多的击打动作，寝技和摔技的动作也都通过更强大的动作捕捉技术得到了真实还原。例如在一次地面较量中，双方选手细化到手腕和脚踝的动作都能够获得细腻表现。从预告片中的画面也可以看到，搭配全新的物理引擎，本作中丰富的打击技变得更加实用，迎击有了更高的击倒率，锁技也更加丰富，其中站立的锁技还可以配合打击技使用，寝技方面当一方选手在挣脱锁技后，姿态主动的一方还可以快速追击再次施展擒抱，这种改变都让双方选手之间的对抗更为真实。

格斗文化

在此次公布的预告片前十几秒中，游戏用一个远景的固定镜头让玩家以一个观众的视角看到了一次完整的 UFC 赛事 KO 表演，随后镜头一转擂台上现任羽量级冠军康纳·麦格雷戈已经张狂地庆祝起来。新作中出现击倒后裁判对选手的保护，优胜一方的庆祝动作都更为丰富，我们甚至还可以在选手对抗的过程中看到他们表情的变化。而除了这些新增的细节动作外，官方也表示此次游戏加入了全新的入场动画和庆祝动作，这也让游戏原本薄弱的部分变得充实起来，而玩家也能从这些细节中获得更出色的代入感。

终极防御

关于防守的部分，其实就上一作游戏的表现而言制作得并不算成功，僵硬的防守动作和失真的防守判定都影响了游戏攻守节奏的平衡。在此次的新作中，制作组重做了防守系统，他们添加了新的格挡和回避系统，成功的格挡和回避都可以使对手出现巨大的破绽，以上两种防御方式还可以进行组合使用。这一变革不仅保证了玩家可以更好的进行防守，也提供了使出防守反击的可能。在优化了防守系统大框架的同时，游戏也加入了防守时头部摆动的动作，配合游戏全新进化的物理引擎，这些微小的头部动作很可能会帮助防守方躲过一次足以影响胜负的重击，当然反之也可能因为撞上一计力道不大的出拳就被击倒在地。

由于距离游戏的发售日已经十分接近，目前本作已经在美服开放预定，相信港服也会在不久后相继开放。而预定本作的玩家已经确定可以获得两位退役传奇选手的预购奖励，不过在这份预购奖励中，目前仍有一个奖励角色使用黑色阴影显示，搞不好会出现如上一作李小龙参战的巨大惊喜。就游戏本身而言，从目前的情报，制作组确实吸取了不少前作的经验教训，也做出了足够有诚意的改变，相信应该可以拿出一款对得起广大拳迷的作品来。



▲完全进行独立计算的头部建模。



▲更为复杂的寝技动作捕捉。



▲真人捕捉站立锁技。

《UFC》打法心得

之前在贴吧和读者来信中，都看到有读者询问关于《UFC》打法的问题，由于新作已经临近发售，这里仅就打法思路做一下概叙，至于操作教程可以在游戏中自行学习。

作为体育格斗的一种，《UFC》游戏出色地还原了比赛中的多样变化，所以并不存在什么一招鲜的技巧，想要赢得比赛就少不了对游戏的深入了解。首先说一下关于技术流派的问题，根据选手特长的不同大致分为拳脚、摔技、柔术关节技，在游戏中每位选手都有对应的流派特长，他们在使用自己擅长的动作时会有更好的效果。

打击技方面，与对手保持适当的距离是最为重要的。这样一方面可以保证攻击更加精准有力（因为毕竟是游戏，动作建模是固定的，所以保持适当距离时，攻击在物理引擎下能获得更高的计算量），同时也能减少被敌人贴身纠缠。游戏中配合出拳 / 脚的特殊操作，攻击被分为上 / 中段两种，配合勾拳、摆拳，正踢、扫腿等特殊攻击方式，可以轻松打出击倒。在游戏中互相换拳的情况下，伤害的输出会有所减少，如果进行高难度游戏，这种打法很难战胜 AI，所以还是要注意保持距离，在闪躲敌人攻击后，抓住破绽再展开攻击。

摔技是游戏中较为简单的操作，将敌人抱起并摔倒有着可观的伤害，不过摔技的效果和选手量级是成正比的，越重的选手被摔倒时受到的影响越大，反之则越小。摔技可以在格挡或闪避对手的攻击后使用，这时因为敌人仍处于之前动作的硬直中，所以成功率最高。对于重量级对决而言，虽然摔技的效果显著，不过想要使出来却比较麻烦，时常会陷入站立状态的角力。如果选择的选手没有力量优势，或者不熟悉操作，则建议多使用贴身的攻击削减对方状态或干脆摆脱对方再次寻找机会。使用摔技时幸运的话有机会可以直接击倒对手，不过大部分时候则会演变为一场地面战斗，这个时候一定要注意，如果你选择的角色对地面战斗一窍不通，就要马上摆脱敌人之后使用站立姿态对倒地的敌人进行追击。

地面战斗在游戏中是最为复杂的部分，基本操作依靠两个摇杆完成，左摇杆控制身体，右摇杆改变体位，配合对应的按键还可以施展关节技和地面打击技。一场地面上的较量往往能左右战斗的胜负。虽然在不懂行的人看来地面战斗有些“基情四射”，不过在格斗中却充满乐趣。以争夺优势体位为目的，地面战斗的结束大致分为两种情况。首先是使用锁技迫使对方投降，在使出锁技后，玩家需要根据画面上的提示使用右摇杆追踪对手的动作，保持一段时间后画面中会出现一道红色的提示，此时向对应方向推动左摇杆即可。在使用关节技时，体力是一项重要的参考依据，体力不足的情况下对手会更加容易摆脱钳制。另外一种方式是地面上的打击，当玩家在游戏中创造出利于攻击的姿态后，对手基本处于门户大开的状态，此时进行攻击效果会更加显著，另外配合 R1/RB 键使出的砸拳更是非常实用。不过如果是对战高难度 AI 敌人的话，因为 AI 破解关节锁时反应更快，玩家很可能会在优势时被逆转，所以不推荐进行地面战斗，陷入缠斗的话还是要尽快摆脱。



读游戏 GAME STUDY

GRIM FANDANGO Remastered

文 rebmaz 编 伽蓝 美编 小瑟

AS TiME GOES BY

——历久弥新的《冥界狂想曲》

With bony hands I hold my partner.
The music stops as it to answer.
It seems his skin was sweet as mango.
But now we dance this grim fandango.

On soulless feet we cross the floor.
An empty knocking at the door.
When last I held him to my breast.
And will four years before we rest.

Grim Fandango，从字面意思的理解大概可以翻译成“死亡舞蹈”。这首颇有哥特之风的诗歌，正是引自今年一月份在PSN限免的游戏《冥界狂想曲》(Grim Fandango)。《冥界狂想曲》是由LucasArts于1998年推出的第一款3D冒险解谜游戏，它以阿兹特克文明的死亡国度(Land of the Dead)为背景，描述了一个死亡代理人(即死神)曼尼(Manuel "Manny" Calavera)爱上一位刚来到冥界的懵懂少女米琪(Mercedes "Meche" Colomar)，并帮助其完成四年冥界试炼的故事。



相信年纪稍大点的玩家都或多或少听说过《冥界狂想曲》的大名，也见识过其在各大杂志登载的所获奖项，但真正玩过这款神作的玩家应该不是特别多。在《冥界狂想曲》诞生的1998年，有《生化危机2》、《潜龙谍影》这样的主机大作，也有像《星际争霸》《半条命》这样的现象级PC游戏。即使《冥界狂想曲》因其出色的故事剧情，另类的艺术特点和巧妙的谜题设计，在当年获得了一片赞誉，但游戏大环境已经悄悄地开始向“废话少说，痛快打一场”的模式转变。《冥界狂想曲》这样需要细心的观察和通过一点点的对话寻找线索解谜的游戏模式在当年的游戏市场显得如此独特，如此曲高和寡，让其成了叫好不叫座的典型。

近些年，似乎是当年《战神合集》高清重置的热卖，带动了很多老游戏的重生。

这一方面原因是原创IP的风险越来越高，另一方面老游戏的游戏性依然拥有鲜活的生命力，并且非常适合老玩家的怀旧情结。在这样的大环境下，像《冥界狂想曲》这样的遗珠也就能有重回玩家视线的机会。2015年1月，《冥界狂想曲》1080p高清重制版正式在各大游戏

平台推出。虽然为高清重制，但《冥界狂想曲》独特的艺术风格，让其游戏画面并不会随着十几年游戏画面的进化而显得过时，画面最大的不同或许也只是对光影的渲染。而当游戏慢慢的深入，你会发现游戏包含了相当多的元素：少见的墨西哥风情、充满美式幽默的真人配音、20世纪初的装饰艺术和爵士乐、不胜枚举的黑色电影致敬等。这些经典的元素的结合，让游戏不说放在今天，即使放在10年后，也依然不会是个过时的游戏。毕竟这些元素已经洗尽铅华，成为了不朽的经典。对于在1998年还是小孩的笔者来说，即使是当年玩过这个游戏，也根本体会不出隐藏其中的巧思和诚意。有时候不得不承认，并不是东西不好，而是当时的你还配不上它。

喜庆的亡灵节与绚丽的骷髅

前文提到，《冥界狂想曲》的地点设定在阿兹特克文明信仰的死亡国度（Land of the Dead），而时间则设定在了四年中的每一个“亡灵节”。墨西哥人的“亡灵节”也正是来源于阿兹特克人的传统观念。阿兹特克人认为，人死后，根据每个人活着不同的经历会去不同的天堂。死亡不是生命的终点，而是新的生命的开始。他们会在每年的七八月份，以载歌载舞的方式纪念死去的亲人和朋友，并庆祝丰收的喜悦。他们同时认为，只要善待亡灵，让死去的亲人回家开心地过好亡灵节，就会得到亡灵的庇佑，来年能有好的收成。当西班牙人来到美洲大陆后，为了将万圣节与亡灵节相互结合，将日期定在了每年的11月1日与2日。

因为墨西哥人传统与我国看待死亡的不同，每到亡灵节对亡灵的纪念更像是过一场盛大的狂欢。人们在铺满黄色花瓣的路上化妆成各种鬼魂、骷髅的样子弹奏乐器，载歌载舞，以此方式吸引冥界的亡灵回到现世一同参加狂欢；在墓地摆满用蜡烛、鲜花和食物做成的骷髅装饰，将墓地装饰的绚丽多彩；在午夜12点，钟声敲响12下时燃放鞭炮，迎接亡灵回家。如果想对亡灵节有个更直观的感受，可以看一下最近刚上映的007电影《幽灵党》。在电影的开篇，有一个非常文艺的长镜头，就对墨西哥的亡灵节做了非常真实的记录。

你看，在我们眼中代表悲伤的死亡，在墨西哥人的观念里，则代表了快乐。观念的反差，也给了我们新奇的感受。《冥界狂想曲》也正是利用了这点，将一个死人世界的故事讲得充满幽默和乐观。游戏中的人物形象也是按照亡灵节上骷髅装饰人偶来设计，也就是说，每个角色都是骷髅！甚至在游戏后期“第三年”，还有亡灵节第一天“幼灵节”的儿童亡灵（Angelitos）角色出场。不同性格，不同形象的骷髅，再配以生动鲜活的配音，各个角色之间的对话也充满对死亡的揶揄和对骨头的嘲讽，就好像墨西哥人在亡灵节上念的“骷髅体”诗歌一样。在这里，不得不赞下LucasArts关于墨西哥亡灵节的创意。在那个3D游戏刚刚起步的年代，用骷髅装饰做人物设计避免了当时3D人物设计还不是特别逼真的软件弊端；事件发生的时间选择了亡灵节则避免了同屏人物过多（冥界的亡灵们都回阳间过节了）导致硬件运算能力不够的弊端；骷髅与骷髅相爱的爱情故事虽然带点黑色幽默，但多少也升华了爱情主题，毕竟爱上一个人只看心灵了。这里也能看出，一个好的游戏制作，在游戏初步设计时就做到了创意与技术的平衡。



▲亡灵节上化妆成亡灵的女孩



▲亡灵节上骷髅（calavera）糖果，calavera同时还是游戏主角曼尼的姓。



▲《007: 幽灵党》里的亡灵节

Art Deco与爵士乐的黄金年代

提过了本游戏的背景设定与时间设定，《冥界狂想曲》还对时代设定有了精细的规范。或许是游戏制作人深爱着那个年代，也或许是阿兹特克文化装饰与那个年代非常契合，游戏选择了美国20世纪20年代流行的设计风格来设定游戏的场景。

美国的1920年代被称为“咆哮的二十年代”，人们认为这是美国历史上最为多彩的时期，一个黄金年代。这个时期一战刚刚结束，美国通过一系列新政促进了经济的发展，经济的发展同样带动了文化的繁荣。各种摩天大楼的拔地而起孕育了多种艺术流派在这一时期诞生；如纽约般的大城市逐渐成型，城市内娱乐场所逐渐增多，给了黑人音乐登上主流舞台的机会。而装饰风艺术（Art Deco）与爵士乐正是那个年代最具代表的文化符号。



■具有显著Art Deco特征的版式设计。

装饰风艺术（Art Deco）诞生于一战与二战之间开展的巴黎国际艺术装饰与现代工业展（The Exposition Internationale des Arts Decoratifs et Industriels Modernes），随后便渐渐流行了开来，影响了欧美的建筑、室内设计、时尚、绘画、电影等多个层面。它的主要装饰图案有辐射状的太阳光、快速行驶的交通工具、简洁的齿轮几何图案、摩天大楼的流畅线条或者埃及南美异国元素等。这些图案都是由几何型、纯粹的粗线条勾勒而成，再辅以金色或铜色的色彩，无不体现了那个年代对科技与机械技术的追求。

在《冥界狂想曲》中，死亡国度的各处场景，诸如摩天大楼、赌场、酒吧的外部设计和内部装修，完全体现了Art Deco的艺术风格，而在Rubacava场景中，悬浮在空中的巨大飞艇则更加印证了游戏处在1920年代的事实。不过有趣的是，当游戏中主角曼尼来到与死亡国度相对的生者国度（Land of the living）时，场景却变成了一副达达风格的静帧画。达达主义



▲游戏中 Art Deco 风格的选项单背景。仔细观察，雕刻的花纹涵盖了游戏进程的所有事件。



▲游戏中的生者国度以达达主义的风格体现。









■游戏中的建筑与装饰都体现了Art Deco的艺术风格

这种艺术流派也诞生于 1920 年代。如果你看过剧集《绝望主妇》的著名片头，一定会对达达主义有更深刻的理解。制作人利用同时代不同的艺术风格来区分阳间与阴间的创意，还真是让人佩服其想象力。

我们说《冥界狂想曲》用 Art Deco 的艺术风格很好的复刻了美国 1920 年代的黄金年代，而与 Art Deco 这种艺术风格结伴而行的，必然是风靡那个年代的爵士乐。这次重制的《冥界狂想曲》将 1998 年创作的爵士乐游戏原声，由皇家墨尔本爱乐乐团重新演绎了一遍。这个游戏古老的操作方式有这样一个好处，如果你不操作主角，剧情则不会向前推进，镜头会持续停留在该场景中。而这个时候，你就大可以慢慢欣赏一段原汁原味的爵士乐。这种慢条斯理的游戏节奏，还真不是今天游戏类型能够给予的。而游戏中对那个“爵士时代”声画的完美展现，笔者在之前还只是在 2007 年的《生化奇兵》中才得以很好地体会，而《冥界狂想曲》对那个年代的整体把握则比前者早了九年。

献给黑色电影的情书

黑色电影（Film Noir）并不是字面简单意义的黑白电影或者黑帮电影，它是美国好莱坞于二十世纪四十年代流行起来的电影类型。电影通常会使用低角度的夜景布光，让大面积阴影占据画面大部分，黑白对比强烈，给人以迷幻和颓废的感觉；镜头的布局多以斜线进行分割，营造出画面的不安定感；场景多以城市街头巷尾为主，演员通常隐藏在夜色中，让阴影遮盖演员的面部特征，提高神秘感等特点。电影题材大多来自现实，多反应了官员腐败、婚外情、匪帮等社会问题，并受到犯罪小说或探案小说等通俗文学作品的影响。因此在黑色电影中，总会设置一个正义与邪恶感界线模糊的私家侦探搭配一个拥有致命诱惑的美女，来推进故事的发展。因此，在好莱坞电影快速发展的三、四十年代，这种投资不高，题材又很有观众缘的电影成为了主流。



▲黑色电影显著的特点：大比例阴影与倾斜的线条

黑色电影在那个年代如此的符号化和风格化，以至于有人认为其艺术特点远远超越了后期好莱坞西部片与科幻片对电影艺术的贡献。因为即使今天电影已经由黑白发展到了彩色，由彩色发展到 3D，题材也已经变成了科幻为主流，但我们仍然可以在像《银翼杀手》《移魂都市》、《守望者》这样的科幻佳作中能感受到黑色电影的气息。也正因为这些新电影对黑色电影的传承，让一批批影迷能够领略黑色电影的独特魅力。



▲当代诸多科幻电影中依然可以看到显著的黑色电影特征。

《冥界狂想曲》的制作人也一定是黑色电影的狂热爱好者，在游戏中关于那个时代电影的致敬多到令人惊叹。而最难能可贵的是，在一个游戏故事中融入各种不同题材的黑色电影竟然并不显得生硬且剧情连贯，这就不得不佩服游戏制作人的大局观了。要知道，一部电影连贯地讲两个不同的故事还不觉得过渡生硬，这个能力好像还只有鬼才导演昆汀．塔伦蒂诺能够做到。

下面就让笔者来细数一下，游戏中对黑色电影的各种致敬：

《冥界狂想曲》的海报很好地浓缩了黑色电影的海报风格，从海报中笔者至少能看出三部黑色电影的影子：《双重赔偿》(Double Indemnity)、《马尔他雄鹰》(The Maltese Falcon) 和《夜长梦多》(The Big Sleep)；在游戏“第一年”，主角曼尼的身分是死亡代理人，他发现了自己所在公司的内部腐败问题，这里致敬了《双重赔偿》里的保险理赔员；曼尼所在公司名称 Department of Death，简称“D.O.D”，致敬了电影《死亡漩涡》(D.O.A)。

在游戏“第三年”，海底的冒险和主角们身穿的衣服致敬了 1955 年版《海底两万里》，而海底领路人 Chepito 的形象则致敬了 1995 年让．皮埃尔．热内的经典电影《童梦失魂夜》(The City of Lost Children)。



▲《冥界狂想曲》海报对黑色电影海报的致敬



▲ D.O.D 与 D.O.A

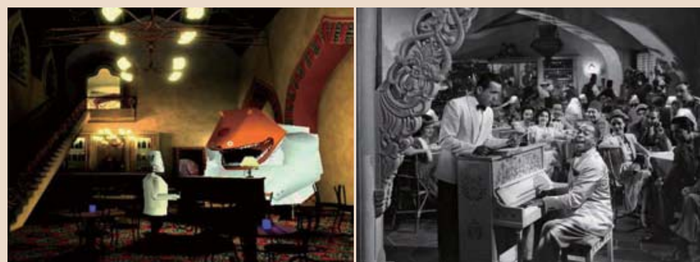


▲致敬《海底两万里》的海军服饰

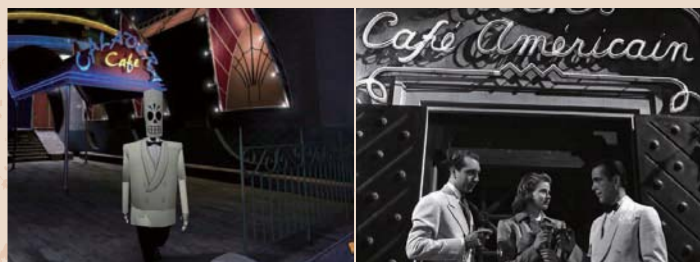
在游戏“第四年”，下水道的冒险致敬了经典黑色电影《第三人》(The Third Man)；在温室的最终决斗场景则致敬了电影《夜长梦多》(The Big Sleep)。



最后着重说一下游戏里的第二篇章，也就是“第二年”。这一阶段登场人物非常多，场景复杂，解谜要素也很巧妙，并辅以经典电影《卡萨布兰卡》作为整体布局，再点缀了一些其他黑色电影的致敬桥段。可以说“第二年”是《冥界狂想曲》最精华的地方。主角曼尼和跟班“大嗓门”(Glottis)在“第二年”的服装完全致敬了电影《卡萨布兰卡》(Casablanca)；



曼尼开的酒吧“Calavera Caf é ”与临近的蓝棺材“Blue Casket”夜店也是来源于《卡萨布兰卡》;



赌徒查理不管是声音还是神态，都与《卡萨布兰卡》里彼得 . 洛瑞扮演的乌加特 (Ugarte) 别无二致；



警长伯根 (Chief Bogen) 强行关闭赌场的举动致敬了《卡萨布兰卡》里雷诺警长关闭赌场的桥段；



游戏最终反派 Hector Lemans 的形象完全与电影中的法拉利角色形象一致。



另外，海蜜蜂特利 (Terry) 在码头演讲被抓致敬了《码头风云》里特利扮演者马龙 . 白兰度；偷情的照片则致敬波兰斯基导演的电影《唐人街》；游戏中的蛇蝎美女奥利维亚形象则致敬了《夜长梦多》里的维维安。



As time goes by

"You know, sweetheart, if there's one thing I've learned, it's this: nobody knows what's gonna happen at the end of the line, so you might as well enjoy the trip."

《冥界狂想曲》的主角曼尼，在游戏的最后说出了上面的话。《冥界狂想曲》在笔者看来是一个如此特别的游戏，如果可以，我甚至愿意将其归类在动画电影的范畴中。从这个游戏我们可以看到1990年代末的游戏圈，正是处在一个变革骚动的时期。那个时期，惊艳的3D过场动画让人目瞪口呆，很多游戏开始尝试电影化叙事。而《冥界狂想曲》这个游戏的出现，就像游戏人突然发现了与电影世界联系的契机，迫不及待地向那个电影的黄金年代写了一封感人至深的情书。可惜的是，那个年代太过遥远，也太过陌生，使我们很多玩家根本不会，甚至不愿体会那份诚意。但对于《冥界狂想曲》的游戏制作人，正如曼尼最后的那句话，制作这样一款游戏的过程本身就是一件很令人快乐和满足的事情，结果如何真的不再那么重要。

《冥界狂想曲》在游戏圈中的地位，或许也正像它一直努力致敬的黑色电影一样，处在了一个文艺又小众的地位。它没有精致的人物形象，没有火爆的战斗画面，但就凭借老派的游戏机制，精炼的台词线索，匠心的机关设置，再加上随处可见的致敬，让玩家慢慢地就融入了这个“古老”的游戏。这样的游戏，随着时间的流逝，魅力是不会随着科技的进步而有所褪色。这个游戏反而需要的，是玩家的成长与沉淀，才能体会到游戏的真正内涵。而《冥界狂想曲》的重制，也正是给了我们这些老玩家一个机会，去体会当年错过的经典。试想一下，当你玩惯了现在的狂轰滥炸，适应了随时给出的线索提示，突然有一款游戏，需要你通过一点点的对话寻找线索，需要通过各个场景的串联来解开谜题。当你真正完成了这道难题时，这款游戏给你的满足感是现在的游戏给予不了的。

经典就是这样，我们都听说过《卡萨布兰卡》，都对电影里面“全世界有那么多城镇，有那么多酒吧，她却偏偏走进我这家。”这句经典台词耳熟能详。可是如果问他们《卡萨布兰卡》的主题曲是哪首，很多人又都会不假思索地说出《卡萨布兰卡》这首歌的名字，却不知道整部电影贯穿始终的其实是那首悠扬的《As time goes by》。《冥界狂想曲》的重制，通俗地说，更像是老电影的高清数码修复后出的蓝光版本（它甚至真如蓝光电影发行般加入了制作人评论音轨和概念设计图）。如果你是一个冒险游戏的爱好者，恰好你又是一个黑色电影的爱好者，就一定不要错过这样一款洗尽铅华而重生的游戏（更何况它这个月限免）。

隐藏在游戏中的小细节

《冥界狂想曲》不仅有很多电影彩蛋的致敬，它还在很多地方隐藏了有趣的细节。如果你在游戏时发现了这些小细节，更会为《冥界狂想曲》的游戏体验加分不少。



■如果玩家有几秒钟不操作曼尼，曼尼就会站在原地，掏出一根烟，优雅地抽起来。烟不离手也是黑色电影里的特点。



▲“第一年”亡灵节上，可以在一个角落看到游戏惟一的反面女角色奥利维亚，但这个角色真正登场是在“第二年”的后半段。

▼重制版因为硬件机能增强，基本上看不到在屏幕右下角会有一个沙漏的等待图标，但这个沙漏还是能够在曼尼所在公司的标志上看到。



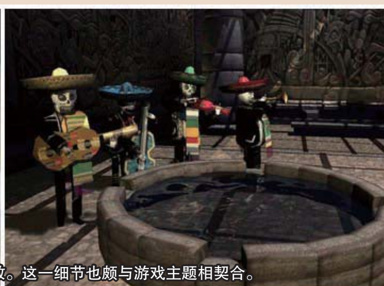


◀米琪脱下丝袜的桥段致敬了《毕业生》的经典时刻。但在重制版的评论音轨里，却指出这个场景致敬了《夜长梦多》里的维维安。

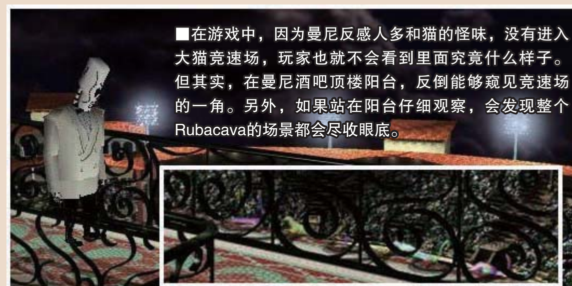


◀如果细心观察，会看到很多角色手背上会有各式各样花纹的纹身。

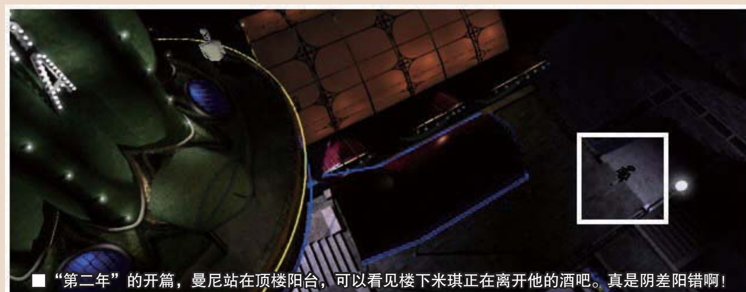




■游戏开头的一幕与游戏结尾的一幕几乎保持了一致。这一细节也颇与游戏主题相契合。



■在游戏中，因为曼尼反感人多和猫的怪味，没有进入大猫竞速场，玩家也就不会看到里面究竟什么样子。但其实，在曼尼酒吧顶楼阳台，反倒能够窥见竞速场的一角。另外，如果站在阳台仔细观察，会发现整个Rubacava的场景都会尽收眼底。



■“第二年”的开篇，曼尼站在顶楼阳台，可以看见楼下米琪正在离开他的酒吧。真是阴差阳错啊！



■在纹身师桑托斯的工作室墙上有一副兔子的图案，这个形象也是LucasArts出品的游戏《Sam&Max:hit the road》里的Max。

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来 通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插图：木仙

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



★ 2016年的第一期UCG也会是小编们年假前的最后一本UCG，所以这里面汇聚了我们一整年累积的精华（当然还有那么一点点期盼放假的怨念），年鉴、实用技术至上主义、贺年特企大合集等精彩内容一一奉上，当然别忘了我们的UCG游戏大赏2015仍然在如火如荼地举行中，编辑部诸位小编的最爱《巫师3狂猎》仍然在和PS4独占大作《血源诅咒》在互相争夺玩家年度大作的头衔，喜欢这两款作品的读者们记得要去投一票来支持自己心目中的神作哦！

★《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》的翻译排版工作在一月上旬已经全部完成，不过吉尼斯总部对于本次中文版的审核力度相当严格，这不仅仅是因为英国人的严谨，"《游戏玩家版》诞生九年来第一次中文化"才是最重要的原因。由于书中涉及数十家游戏厂商、数百款游戏和上千项世界纪录，内容及数据的核对远比想像中耗时，加上一些技术原因，整体的进度预计会比原计划的1月中旬上市推迟两周左右。如此一来又刚好撞上春节，结合物流、印刷等因素，《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》中文版在春节后推出的可能性比较大。对于已经预订了这本书的热情玩家，我们感到非常抱歉，同时希望获得您的耐心与谅解，这将是您对我们最大的支持！同时，为了回馈各位读者和玩家朋友，我们也决定将UCG官方淘宝店（shop.ucg.cn）的优惠活动从1月31日一直延长至2月29日，基本优惠为"全场满66减6外加包邮"，其他活动也会陆续推出。我们会力求把更多的实惠带给大家！

2015年度 编辑部十大流行游戏

- 如龙0 誓约之地
- 血源诅咒
- 巫师3 狂猎
- 第3次超级机器人大战 天狱篇
- 潜龙谍影V 幻痛
- 光环5 守护者
- 星球大战 战场前线
- 辐射4
- 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士
- 炉石传说

2015年度 编辑部十大流行语

No.01 给您跪了

本意是用来对对方表示崇拜、折服。不过在编辑部中，这个词已经变成了当对某个人的发言无话可说时，用来终结讨论的一个完美手段。

乙太同学向来以《血源诅咒》老司机自居，每当看到有人正在激战本作必定会上前指点江山。

你咋这么菜啊？这个BOSS你要这么打，想当年我都是用脚打的！

已经被 BOSS 摧残了数十遍的梦叶无奈只能求助老司机代打，然而……

看到没？要这样走位，然后……哎？不对啊？不应该是这样？哎？啊……

伴随着屏幕上熟悉的提示，梦叶默默地看着乙太。

你这手柄肯定有问题！要不就是游戏更新后BOSS的行动模式变了（以下省略各种解释）。

给您跪了！

No.02 这波稳了

“波”——属于量词的一种，在足球比赛或者游戏的回合中常有用到，在编辑部中常作为打游戏时鼓舞自身士气之用。

在做了自以为万全的准备之后，兴冲冲地跑去各种游戏的难点进行挑战，此时编辑往往会下意识地告诉自己或身旁的围观群众“这波稳了啊”，然后惨死当场，遭到无情打脸。

No.03 并没有

就是“没有”的意思，但加上了一个前缀的“并”字，念出口时就多了一份铿锵有力底气十足。这句话的后面还可以加上更多的动词，比如“并没有买”、“并没有玩”、“并没有破产”。

八老师，今天索尼破产了没有？

并没有！



No.04 Savedate Breaker（存档破坏者）

众编给予视频组小编 SOS 的专属称号，原因则在于他无意葬送了伽蓝游玩了 300 小时的《海贼无双 3》存档。

No.05 我很方

2015 年走红的网络流行语，主要用来表达“我很慌”的意思。

明天就是截稿日了，但是还没把游戏打通关，我很方。

明天《苍穹之法芙娜EXODUS》就要结局了，同时又是截稿日，方上加方。

No.06 出货

众所周知，凡是课金抽卡游戏都纯粹看运气。因此抽中了稀有角色卡片的编辑，比如玩舰娘的宇宙人就会忍不住大喊一声“出货了！”好像自己捡到宝了一样。

初心者听说你最近在玩《偶像大师》的手游，出了什么好货？

并没有。可能我脸比较黑。

Welcome to Africa！

No.07 叫外卖吗？

由于去年在线外卖类服务甚是火爆，不仅有各种满减优惠而且量足味美，已经被楼下餐饮摧残许久的众编们仿佛发现了新大陆一般，而一直以来下班前永恒的主题“今晚吃啥？”也就正式被“叫外卖吗？”取代了。（PS：大触哪尼由于早早就混迹外卖圈，熟知各种点单技巧，于是成为了编辑部内公认的“King of 外卖”！）

有人叫外卖吗？

猪脚饭一份Please。

烧鸭饭一份加蛋Please。

大汉堡套餐一份Please。

……你们起码点同一家的啊～

饭老板你可以用套餐捆绑的，定好时间还能统一发餐哦！

撒苏卡King of 外卖！

No.08 先××压压惊。

通常是表示受到了震惊的意思，引申开来的时候也表示在搞不懂情况时，先做一件对局面完全不构成影响的事情。

擦！代购君没帮我抢到的C89索菲挂画，Y拍已经被炒到2W日元了么？死宅都是疯子吗！我得赶紧找个快结束的出价压压惊。

突然感受到了宇宙人的壕辐射！吓得我喝口82年雪碧压压惊。

No.09 药丸

“要完”的谐音，形容某人某企业某现象即将终结。

Konami 药丸！

——听说小岛秀夫受到的各种不公正待遇后，UCG 群众的第一反应。

No.10 你买啊！

当某位编辑被发现在浏览各种宅物 / 游戏收藏版甚至是奢侈品的时候，其他人就会用激将法的语气来怂恿当事人将其入手。

饭老板你天天在网页上刷美少女手办，桌上就那么一两个，你买啊！你倒是买啊！

好的手办就如牡丹，只可远观而不可亵玩焉，更何况买了摆出来还不是被你们一群阿宅猥亵！

2015年度 编辑部流行电影

《复仇者联盟2》

《复仇者联盟》这个题材拍到了第二部，拍摄方已经很好地摸清了观众们所期待的内容都有哪些，所以他们带来了更丰富的超级英雄阵容，给人感觉上更加强大的反派（实际上影迷纷纷表示奥创弱爆了）和更多的动作戏份。也许导演觉得自己已经可以很好驾驭整部电影的制作，于是还尝试提升了文戏的比重，不过这部分却反倒成了电影最大的槽点。相比于火爆的动作戏，鹰眼家属的留守故事即便谈不上让人昏昏欲睡，可在这部两个小时的电影中，如果你想上厕所的话，那就是现在了（反观黑寡妇和浩克的恋爱戏，这个设定实在过于带感，不管拍得如何，还算挺引人入胜的）。对于这部评价一般，票房爆表的超级英雄电影而言，编辑部众人的反应也十分真实，上映前各种黑国语翻译水准不行表示要到香港看原汁原味的版本，然而在组织观影团的时候，又纷纷跟团二刷，这就是典型的口嫌体直啊。



2015年度
编辑部风云人物
——简子君

贵为前年的风云人物，梦叶同学在去年依然表现强势，但比起去年进步不大。为了鼓励更多的“潜在风云人物”在新的一年更加勇于表现自己，编辑部决定把“2015年风云人物”颁给一名新编辑。对！那就是简子君！以下为主持人的颁奖发言（此处应有掌声）。

【喜欢肌肉男】

虽然就像是说废话一样，但还是在这里先声明一下：“简子君”的性别为男性。这也使得当他在自我介绍说出“喜欢肌肉男”这句话时，各位男性小编们不禁“虎躯一震”。就在其他小编们都以为他说这句话是“为了尽快融入全新的工作环境不管三七二十一先在同事面前留下一个不管是好是坏的深刻印象以刷个存在感”（喘口气）时，他用实际的表现告诉大家他对肌肉男的爱可不是嘴上说说而已。每次小编路过他办公桌时，都会看到他的屏幕上有两个肌肉男“躺在地上互相纠缠”……虽然后来他辩称说这是游戏《UFC》的画面，“纠缠”也仅仅是关节技和绞杀技为主的“地面战”而已。他是因为有读者大人询问游戏的操作方法，所以特意找来一试。

话说自我介绍时都说自己“喜欢肌肉男”了，简子君你玩个《UFC》什么的就不需要多解释了，我们懂的。

【有病的朋友圈】

微信互相关注什么的早已司空见惯，作为同事互粉一下也是正常，问题就在于简子君更新的内容和时间太“有病”了。以下为其中两位与他互加好友的小编们的证言（为了保护证人隐私和保持编辑部内部和谐，相关人员的名字将用马赛克处理）：

X星：“某天我见到他把公司和其他小编的游戏盒子堆在一起，用手机拍了张照片传上微信，然后附上文字‘哭穷ING’。真的，我从未见过如此厚颜无耻之人。”

SXS：“某个星期六深夜我刷微信时突然见到简子君的自拍，只见他身穿红衣并摆出诡异的表情，吓得我差点就把新买的手机给摔了。”

据受害人表示，简子君的更新内容主要为自拍，其自拍要不就神情诡异要不就是发布时间诡异要不就是两者皆是。受害人SXS对此是这样说的：“要不是一个星期至少有五天会见到面而担心尴尬，我早就屏蔽这个妖孽了。”

【真·色情主播】+【某鱼曾X伟】

2014年时，梦叶·大河马曾经被称为“色情主播”并广为流传，去年UCG的直播有增无减，众小编也是或多或少地参与到直播这一大事业当中。和梦叶当年因其弱受的声线以及对naizi的热衷被称为“色情主播”不同，简子君第一次“亮相”直播，就用其特有的声线和密集的黄段子征服了各位观众。观众们除了对其黄段子点头称赞之外，更是对其酷似“曾X伟”的声线赞不绝口。

说到这里，想必各位读者也是很期待“梦叶×简子君”这对梦幻组合的出现。试想一下，弱受的梦叶搭档强……不，“曾X伟”声线的简子君，naizi和黄段子相映成趣，真是想想也带感。

2015年度
编辑生活变化



自从去年亲身体验过南方冬天的恐怖之后，今年我早早就做足了准备，不仅从家里带来了秋衣秋裤，还特意购置了防潮用的烘干衣柜。而且为了避免在换季期间因为气温骤变而中招，自己始终多穿一件背心，就现在的情况来看还是非常有效果的。当然及时调整了作息时间和饮食也起了很大作用，减少熬夜、多吃鸡蛋、口味清淡等等，要说工作到现在学到的最大经验，身体才是第一位的！正如其他人所说，编辑部周边的餐馆在经历了一年的洗礼后，感觉越来越难以入口，虽然也有过几家新店开张，但真是一家不如一家。幸亏有在线外卖这种东西，才得以将自己从饭前纠结症中拯救出来，不少私房菜还是蛮符合我的口味，而且量又足还有优惠，导致的结果就是现在自己每月基本都不取现金，特别是周围越来越多的实体店都开设了扫码支付，所以自己经常身上一分钱没带就出门了。游戏方面的进展也没有之前那么赶了，慢慢玩慢慢体验的感觉真的是久违了，而通过同事的推荐，自己也补了不少优质的动漫作品，但总感觉坑是越挖越大了。今年过年因为一些原因准备留守编辑部，这也是我第一次在外地过年，至于这段期间到底会发生些什么……嘛，那就要等年后再跟大家分享啦。



回想2015年，我似乎只能用“平淡如水”来形容。无论是工作还是生活，都在稳中求进，没有什么大惊喜，但也没有不顺心之处。虽然各种心灵鸡汤总是在说，人生要充满变数才不枉来人世一遭，但我现在却觉得波澜不惊的日子貌似更适合于我。不知这种心态到底还算是成熟了呢还是衰老了呢？笑。

细细想了一下，去年还是有两件事可以拿来一提的。一是搬了新家，因为父母来深圳和我一起居住，原本的鸽子窝塞不下这么多人，无奈之下只得顶着高昂的房贷压力在编辑部附近换了一套更大一点的房子。虽然生存空间是更大了，不过也没办法再像以前那样肆无忌惮地“买买买”了，去年只入了一只GSC出品的大和重兵装Ver.和几只粘土，内心深感空虚。二是十二月初的时候，一支我曾经非常喜欢的日本摇滚乐队来广州开LIVE。虽然我已经不听他们的歌很多年，但年少时毕竟也曾疯狂地千里迢迢从北京赶到上海去看他们的演出，再加上这次LIVE我有几个网上结识的朋友也追到了广州，所以还是买了“信仰票”。没想到看完演出后整个人都HIGH得不行，甚至有些后悔没能再买上海场的票，实在有些超乎我自己的想象……



由于我是在今年才来到编辑部的，与前辈们相比各方面的变化可能更加巨大。首先在阔别大学生活一年多后，又重回集体宿舍生活（这里首先要感谢下和我一个宿舍的同志们，你们这一年想必一定忍我忍得很累吧~）。自己一个人来到外地起初确实会有些不习惯，不过好处是几乎所有事情都可以自己做主了，所以我今年做过最重要的事情就是减肥。经过一段时间的疯狂节食和运动，从去年年初到现在已经成功甩肉近五十斤，想了想我自己都有些怕。瘦了以后明显感觉身体状态好了许多，不过随之而来也出现两个残酷的现实，第一：果然并不是每个胖子都是潜力股。第二：因为之前带来的衣服都不合身了，这一年不少积蓄都用在了买衣服上。

第二大改变就是游戏生活。做了编辑之后，玩游戏很难像过去那样遇到喜欢的作品，就恨不得相守一生，有时候因为工作进度的原因，往往很多游戏都无法长时间游玩。不过借助环境的便利，这一年也确实蹭到了不少原本并不打算买的作品，所以对游戏的口味也变得更为广泛。最后这里“真的”不是抱怨，我的《MGSV》到现在还没来得及通关，然而游戏内容却早已被编辑部的众人七七八八地剧透了一脸。说到剧透，年内最应该感谢的还是乙太，有一天结伴而行的路上，他只用了三分钟左右的时间，就把《血源诅咒》的故事给我里里外外讲了个明明白白。当然也多亏了他，我这只菜鸡最终得以提前从《血源诅咒》的深坑里面轻松地跳脱了出来。



不知不觉，我也已经在编辑部第一次度过了完整的一年。一年时间过得很快，但是等回过神来的时候，却已经发现自己的生活发生了天翻地覆的变化，心态也与一年之前完全不同，实在让人唏嘘。逐渐适应了新的生活节奏之后，生活倒是变得简单了很多，玩游戏的心态也更加纯粹。非常庆幸的是，今年自己投入时间比较多的游戏，都是近几年内数一数二的作品，也算得上是把时间花在刀刃上了吧。不过即便如此，在列2015年的游戏清单时，还是发现自己错过了不少好作品。不过嘛，人总是有些贪心的想法，游戏也总是玩不够的，希望2016年也能够有很多让人眼前一亮的作品吧。

之前说到纯粹，对我个人而言，工作与游戏之外的生活也变得纯粹了很多。因为工作的原因离开了久居的城市，学生时代的好友也基本都在国外，女朋友也不在身边，以至于大部分休息时间都是一个人度过。看起来似乎有些单调无聊，还带一点悲惨凄凉，不过对于我个人而言，这种看似倒退的生活算得上是睽违已久了。有足够的时间满足自己的个人兴趣，顺便满足一下自己的懒癌和拖延症，随性一些又有什么不好呢。总之，既然2015年算是平稳的度过了，也没留下什么遗憾事儿，那就期待新的一年能够来点新变化吧。



2015年受到的最大惊吓：《热情传说》要出中文版。

2015年最后悔的事：《跑步王子》里三周目跑了诹访怜治线，最后一场比赛的演出根本就是要全剧终的感觉。

2015年在饮食方面的最大变化：能够吃到螺蛳粉了。

2015年最庆幸的事：买到了《苍穹之法芙娜》



一期蓝光DVDBOX，现在已经差不多彻底断货了。

2015年购买次数最多的游戏：《热情传说》（PS3版3份，PS4版2份），其次是《噬神者2 狂怒解放》（PS4日版1份，PSV中文版与PSV日版各一份）。顺便一提前年是《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》，两个机种中日文各买了1份。

2015年最大的收获：经由《热情传说》开始涉足游戏剧情与世界观考据的领域。

2015年的第一个白金奖杯：PS4版《最终幻想 零式 高清版》。

2015年最开心的事：关于《热情传说》和《狂怒传说》之间的关系性猜想成真了。

2015年购买的游戏里所占比例最大的厂商：算上重复购买的话就是BNEI，不算的话就是Otomate，一抽屉的乙女游戏里至少三分之一都是来自Otomate。

人生最长的一次游戏通关：PSP版《噬神者 爆裂》，2015年E3的索尼发布会开始前通了关，而开始玩游戏是在2013年，用时将近两年。

两年的编辑部生活似乎过得比中学以前的阶段还快（汗）。无论是追新番还是玩游戏，在2015年我的娱乐清单都缩水了一大截。因为口味似乎越来越刁了，不是很感兴趣的话，往往也不会冲动，然后就无限搁置。而一旦提起了兴趣，又会没日没夜地投入时间去挖掘相关的东西。想起来确实不太好，俗话说点线面要结合，今年要努力的方向就这么定了。

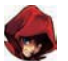
上半年的迁居，和下半年的出国，就是在2015年里面对我而言最值得记录，也是最折腾的两件事情了。年初原本想着转变一下居住环境，但消费的压力让我抛弃了这种念头，准备保持原状。这时候之前的房东突然就说要卖房，结果我们还是要搬走……虽然过程因为各种自找麻烦而苦恼了一阵子，但搬完之后宅起来的心情都舒畅了许多（汗）。随之而来的课题是，今年我该给自己找点理由，多出去走走，比如——《口袋妖怪GO》？（不绑定谷歌地图的话）

九月份到日本参加TGS，让我的3DS计步数一下子增加了一大截。五天不过是一眨眼的事情，但是其中浓缩的东西真是多得让我无从下“笔”。从一个发展中国家到了一个发达国家，就像是穿越了时空一样。可能跟向往TGS的读者们不太一样，比起游戏展会本身，异国文化对我的耳濡目染才是旅途中最大的收获。以前对这个国度的认识，在短短的几天里变成了理解。在编辑部的“第一次”很多，而2015年的这个“第一次”，注定让我终生难忘。



今年是我来到编辑部的第一年，鉴于我是2015年元旦后才过来编辑部的，也刚刚正好是一年。回想起2015年，不得不说变化真是大得吓人，生活也从“每天下班后开始玩游戏”变成了“每天上班后开始玩游戏”（喂）。不过由于生活环境变化过大的缘故，原定的2015年计划除了“转职”外一个都没有实现……话说编辑工作也差不多习以为常了，也应该是要寻求一些改变了吧。

2015年个人最大的变化当然莫过于游戏时间的增长，什么“年度十大游戏”基本都或多或少地玩过一次，也开始追求白金/完美什么的。除此之外还有很多令人开心“第一次”，第一次做视频字幕，第一次全程关注E3和TGS，第一次网络直播，第一次通宵工作……嗯，最后一个貌似不太开心。总而言之，编辑的工作比我想象中累很多但也有趣很多，在工作的过程中也认识到很多自己能力上的不足，希望新的一年自己能取得进步吧。最后再说一个自身的变化吧，那就是比起2014年，我的作息时间有规律了很多，身体也好了很多，结合编辑部的实际工作情况，不得不说真是见鬼了（扶额）。



2015年在主观感觉上过得实在太快了，到底快到什么程度？最近蓝蓝路又推出了去年春节期间的汉堡，我意识里还残留着“不是前几个月才吃过吗”这样的错觉。回忆一下今年端午没吃粽子，生日没吃蛋糕，中秋没吃月饼，所以潜意识上一直停留在上半年。于是2015年对我主观来说是变化很小的一年。

微不足道的变化大概就是今年年初的时候我开始到咸鱼湾（佐伯湾）镇守府着任当提督，如今已经建立一个规模不小的后宫了，虽说课金不多，但是今年玩最长时间的应该就是舰娘了吧（咳咳）。2014年的时候当了一回网游废人，今年变成了页游废人，看来我的进化速度还是挺快的。按照这个规律今年说不定会有变成手游废人的趋势？

工作方面，2015年年末策划制作的《PlayStation专门志》已经顺利推出了，虽然期间有不少突发状况，但最终还是有惊无险完成了，对我来说也是很有意义的挑战。另外，2015年还完成了我个人的第100期UCG杂志，虽然这个100期前后没有多大变化，但至少我已经不是刚进来时候的样子了，所以100期希望会成为一个分水岭，让今后的工作有更多有意义的变化。



2015年，不大不小的变化不断。首先是搬了家，虽然一开始各种不适应，搬家过程也浪费了整个五一假期，然而新家南北通透，住起来舒适多了。再就是丈母娘搬来和我们两口子一起住，过上了每天下班回家吃饭的生活。虽然这个生活经常会因为加班而被打断，但依然感觉异常幸福。另一个小变化是家里用了8年的电脑坏掉了，于是配了台新的。那个时候我才知道，原来现在国内电商就能直接送电脑上门，而且还便宜。新电脑用的是固态硬盘，那飞一般的开机速度，顿时让我感觉之前的人生被浪费了不少。（笑）计划方面，原本定于10月的九寨沟之行泡汤，也不知今年能不能补上。



2015年让我印象最深刻的事，就是首次参加E3这个世界上最大的游戏展会，在洛杉矶的时光里开阔了自己的视野，也让我认识了远在他国的朋友。游戏方面，虽然XBOX年终总结显示我一共上线了1000多个小时，但由于包含工作挂机时间在内，实质上我今年在游戏上的专注度是反而有所减少的，可以说今年除了工作需要以外就没有主动去发掘过什么游戏，导致现在留下了不少游戏债，但在游戏之外的工作上仍然做了一些新的尝试，也收获了宝贵的经验。生活方面总结起来就是：平凡，我和一个普通的上班族并没有什么不同，下班后也不过是浅尝一下大作和看看更新的美剧，周末逛个街、看场电影，有空时找朋友撸撸串吹吹牛逼罢了。前些日子和朋友机缘巧合回到了曾经生活的大学校园中，校道上嬉戏的同学们满满都是自己过往的影子，然而随着年龄增长，作为一个“around thirty”的我虽然肩膀上还没有什么重担，但也觉得自己离那个青春无忧的从前已经越来越远了，不管如何，2016继续努力吧！



回想一下，2015年的生活虽然没有太大的变化，但一年下来倒是过得颇为充实。首先就是在集换式卡牌这个大坑上越陷越深，从原本的单系列单卡组逐渐发展到单系列多卡组，一直到现在的多个系列，当初刚入坑时那种“一定要克制”的想法早已被抛掷脑后，不仅今年的1月份有两个系列的预算，由于《幻影异闻录#FE》的原因还寻思着加入《火焰之纹章》卡牌游戏的阵营，实实在在地放弃了治疗。另外便是去年的两次日本之行，先是在7月份时前往京都、大阪和奈良三地体验了关西风情，接着在9月份参与了TGS的报道而前往东京，两次行程的感觉截然不同，却都获益良多。读过TGS游记的玩家，应该能多少感受到其中紧张却又欢乐的独特氛围，而有幸将这段旅程以文字的形式记录，对我而言无疑也是一段难忘的回忆。

对于2016年的展望，我不敢说得太多，因为以过往的经验来看，大多都只是自我安慰的空头支票。不过踏入了入职编辑部的第四个年头，改变已是势在必行。



去年年初在家休养了一下，算是靠着只吃家常菜和保持一定的运动量，把前年有点失控的体重拉回了不那么危险的水平，然后经过去年一年出差、熬夜、吃好的和饮食不定时的努力，基本又回到在活胖子和死胖子之间挣扎的边缘，而且我都没怎么使劲把自己往回拉，因为实在是提不起劲了，所以也只能寄望于今年的新年年假了。除此之外目前已经进入STEAM神教，虽然还只是入手十几个打折游戏的边缘信众，但是以哥这核心玩家的购买力，泥足深陷被G胖吃得渣都不剩还不是秒秒钟的事情，不过目前还算有节制，除了补一些年轻时玩盗版欠下的信仰钱和试试最受好评的独立游戏，基本没有把玩大作的重点转移上去的打算，今年PC和家用机两条腿走路，要把自己的游戏知识储备变得更丰富也更开阔一些，不然眼界一直局限在一个层面，能够体验到的游戏乐趣就会变得狭隘了。当然这个道理也适用于游戏之外的世界，所以来年应该也要调整一下自己的其他爱好，看看能不能体验一些新的事物。

2015年度 UCG语录之编辑篇

满屏都是鸡肉味，嘎嘣脆！

——《致命格斗X》的血腥元素令梦叶相当满足。

我就喜欢看你们看不惯野村粑粑，却又干不掉他的样子，呵呵呵。

——当得知野村哲也是《最终幻想Ⅶ重制版》的导演时，曾经因为《最终幻想XV》更换导演一事而备受其他小编们调侃的八重樱爆发出了“杠铃”般的爽朗笑声。

你告诉我怎么输！

——配合“这波稳了”，乙太玩游戏时如果身旁围观群众较多，自己又确实十分有信心就会再加上这么一句，不过大部分时候结果依旧是惨死当场，遭到无情打脸。

又拿我书，节操呢！

——每当梦叶偷偷去稀饭处“借”杂志时，稀饭总是会发出如上吐槽。

我都已经知道了，这还算是新闻？

——秋沙雨面对纱迦开玩笑说的“《传说》新情报”如此答道。

新日暮里！

——在TGS期间，每次看见电车站牌上写有日暮里的时候，宇宙人、哪尼和林克斯就会相视而笑，然后念出“新日暮里”这个不存在的地名。同行的其他人都表示莫名其妙，然而三人对此一直笑而不语。

我好像还真不记得自己说过什么……

——当八重樱向宇宙人征集“2015年度UCG语录”时，他突然犯了失忆症。

我果然是天选之人啊！

——在玩《炉石传说》时利用运气/狗屎运或者神抽打出神配合，再或者对手莫名其妙地投降/误操作时，三日月都会自豪地如此高喊一句。

中午有空打不打牌！

——编辑部2015年WS（黑白双翼）内战愈演愈烈。每逢休息时，经常就会看到某编对另一编如此说道。

我不是什么都知道，我只是知道我所知道的而已。

——每当梦叶以“你不是什么都知道么”的调侃语气向哪尼发问时，总是会得到这样一句中二十足的回复，内心几乎是崩溃的。

你问那句话的目的，不就正是要我这么回答么？

——每当哪尼因为上面那句话被梦叶吐槽时，便如此理直气壮地进行回击。

Low！！！！！

——对于某河马在编辑部越演越烈的各种蹭吃蹭喝蹭玩行为，每次稀饭都会给出一个简单而有力的谴责。

韶关天下聚会

韶关天下聚会五周年狂欢盛典，GAME LIVE大舞台等你来玩。家用机、掌机、手游全平台狂欢，更有特色压轴节目“游戏快闪”，考验你游戏阅历的终极挑战。五年天下聚会，五年感恩有你，2月1-2日，等你来战！

活动地址：韶关市体育馆（羽毛球馆）

活动时间：2月1日-2日

试玩游戏：《机动战士高达EXVS FB》、《电击文库 格斗巅峰再燃》、《任天堂明星大乱斗》、《马里奥赛车8》、《超级马里奥制造》、《怪物猎人X》、《偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台》

活动内容：

1. 官方3DS擦肩有奖
2. 《怪物猎人X》聚会联机
3. 《超级马里奥制造》会场限定关卡挑战
4. 《任天堂全明星大乱斗》Wii U/3DS八人乱斗比赛
5. 《马里奥赛车8》计时挑战赛
6. 《机动战士高达EXVS FB》娱乐赛
7. 《电击文库 格斗巅峰再燃》游戏体验&娱乐赛
8. 《偶像大师灰姑娘女孩 星光舞台》手游比赛

项目负责人：堕天（QQ：465182784）

活动Q群：197313881

最终解释权归ACCG工作组所有



2015年度 UCG语录之读者篇

我就想问一句，编辑部有多少非洲人？你们懂我的意思。

——Email 杜拜赏口饭

有一天我在自己的房间里玩《战神》，我爸突然推门进来．我见已经没时间关机了，干脆无比淡定地继续玩了下去。我爸坐在我身后的床边默默地看了半个小时，终于忍不住张口问道：“这是个啥游戏？感觉和你们总吐槽的手撕鬼子的抗日剧差不多？”我竟无言以对。

——Email 卖肾 Marchen

在371期的“读编往来”里看到有读者问小编同时看上两个游戏时怎么办，突然想起我以前的奇葩之举：一起买下，找两个电视，两台主机，左右开弓，开始修炼“双开”……

——Email 冰之天使

《生化危机 启示录2》的突袭模式不就是画面加强、人物选择多、场景牛逼的动作游戏《崩坏学院2》么？

——Email 冬の幽灵

看读编往来里小编们提到自己玩的手游，居然没有人在玩SE的游戏，你们这些口是心非的SE厨们对得起SE爸爸吗！

——Email 西瓜样的美男子

我没有看错吧？新小编居然叫三日月？那以后你的外号就叫“爷爷”了！不知道下个新小编的名字会不会叫小狐丸？感觉编辑部的基情气氛似乎更加浓厚了呢，呵呵呵。

——Email 千年一扇

看到371期稀饭老板的小编寄语，我才突然惊觉似乎编辑部已经很久没有提及稀饭老板“黑暗料理”这个梗了，莫非是稀饭的料理技术真的已经达到可以入口的程度了？亦或是小编们已经对他的料理产生完美抗性了？我又认真看了一遍淡奶油炒鸡蛋的描述，私认为后者的可能性更大一些。

——Email U never know

八老师真是奇葩，竟然研究怎样处理仇人的骨灰和木乃伊的防腐，各位在编辑部里得罪过八老师的男编们，是不是感觉背后有阵阵阴风吹过呢，赶紧去认错加赔偿吧，否则（你们懂得）。

——Email 风语者

《魔界战记5》的攻略上前三张图竟然全是贤者！这、这、这……我喜欢，干！得！漂！亮！饭老板果然调教有方啊。

——Email Ash

终于我们等到了2015年6月22日12点30分，然而，使徒，并没有来。你哭着对我说，动画里都是骗人的。

——Email 一只蝉的七天生

有黑历史的游戏角色真是太可怜了，就算以后成长得无比帅气，也难逃被恶搞的命运。没错，我说的就是《MGS》的雷电君。估计不少小编们都已经看到了奸笑社即将推出的雷电MGS2Ver.粘土了吧，这丧病的公司居然真的把裸体版做出来了，简直污得不像话！但是我好喜欢，嘿嘿嘿~

——Email 是春菜不是蠢材

今年的SE，勤奋得很不科学。

——Email 阿凡大叔

为毛稀饭这么恶俗的人还没走呢，众小编就这么接受他？

——Email 雪夜湖心亭独赏

《如龙0》玩后感觉每天从身边经过的美女都可以勾搭，“妹子，来张名片吧”，呵呵。

——Email 金欣

不管怎样我还是不喜欢手游，特别是手机电量不够用的情况下……

——淄博市 冯佳

377期读编往来的插图作者木仙绝对要赏一个鸡腿。因为他让饭老板、伽蓝、还有宇宙人三个人露点了！而且仔细看，饭老板和宇宙人还是对称的！果然是三人行，必定是三基佬的设定！

——Email 神罗的一个小兵

看了377期UCG的读编往来之后我确信了三日月绝对是鬼畜级抖S，某“少年XX”忍痛叙述了被虐过程，在残血之际可能想找点安慰，结果被三日月直接暴击（菊）倒地，简直惨不忍睹啊……

——Email 冰之天使

想问一下为什么每次国外展会都会轮到稀饭这厮，美国去了，德国去了，接下来是不是还要去日本啊！感觉这其中一定有猫腻！

——Email 天天舞人

小时候暑假里曾经天天在朋友的家里玩游戏或者是看他们玩游戏，玩《热血足球》，规定谁守门失球多的要接受惩罚，结果有个哥们失球最多，受到的惩罚是吃用美年达煮出来的泡面……

——Email cllili1

八老师你一晒你的菜谱，难道没看到周边已经亮起了无数绿色的光点？不信你问问周边男编中午吃什么，男编们让我们打倒这个存心炫耀的罪人。

——Email 风语者

八老师刚刚通关《大逆转裁判》没多久，Capcom就公布了《逆转裁判6》，求问此刻八老师内心的阴影面积？

——Email 弗洛村德

看完索尼发布会后，我的脑海中只有三个字：买买买！

——Email (╰_╯)#

小编们真是用生命来黑某河马。

——Email 中二病末期的某梁

话说那位“仁王”是不是“巫师”白狼的弟弟啊？同样是白头发脸上貌似都有刀疤，是不是换了套马甲就来了啊？

——Email 内殿 One

又看到八老师在小编寄语里推荐零食了，说好的减肥呢？你看看自己身上的赘肉，也吃得下去吗！

——Email 猫子

我个人强烈建议《舰C》PSV版发售时，那一期的黄金眼让编辑部的二位妹子COS航战，那样效果一定很不错！

——Email B 上校

感谢宇宙人在秋叶原女仆店的精彩演出！有句俗话说得好：消费自己，娱乐大众。宇宙人同学这次献出自尊心之旅绝对可以给满分！看着你又是念咒语又是用手拼桃心，我深感自己多年的尴尬症都被治愈了哈哈哈哈容我狂笑十分钟！

——Email 筑梦猫生

为何觉得《塞尔达传说 三角力量英雄》的故事设定一股浓浓的猥琐感？什么时尚美丽的公主中了羞耻魔咒导致只能穿紧身衣……这分明就是里番的剧情好不好？

——Email 家养小精灵

索尼这不知歪到哪个旮旯去的技能树真叫人给它跪了，闲得无聊开发什么PS4遥控器啊！

——Email IVANE

看了380期东京游戏展特刊的卷首语，我只想说：“感谢我还在玩游戏，感谢我还在买UCG，感谢一路有你。”

——Email 水晶色枫叶

话说编辑部大部分都是喜欢心胸广阔的，萝莉控盟友在编辑部里好少？

——Email 晓♀沫

诺克特王子都国破家亡了，还有闲情逸致和基友们“荒野求生”，也是醉人啊！

——Email 肉饼 MEATBALL

双十一时买了一辆电动车，花了2100元，省了300多块。正美着呢，放在家门口楼道里，买后第三天早上就被偷了，真成了《GTA V》的世界了……所以我的《GTA V》后来也没刷白金……

——北京市 张易雄



2015年度 编委游戏感悟

苍鬼

衣山川，93年的在校大学生一枚，自小酷爱视频游戏，2005年TGS期间正式与UCG结缘成为了“圈内人士”。偏爱动作游戏，正朝着进军游戏业界的方向拼搏。

个人十佳（排名不分先后）

如龙0 誓约之地
鬼泣4 特别版
鬼泣DMC 终极版
刺客信条 枭雄
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
精灵与森林
潜龙谍影Ⅴ幻痛
COD 黑色行动Ⅲ
生化危机 启示录2
战国无双 4–II

总结：

这几年我的年度游戏非常有规律：精品年货、知名续作、高清重置和原创精品。

新年到，首先还是要采购年货。刺客团和军人们仍然在最前线带领玩家们冲杀游戏的海洋。从系列初一直玩到现在的玩家不免都感受到了“七年之痒”，实际上只是幸福的信号。相比等待十年才看到一部新的《星战》，每年都能玩到的爆米花大作绝对是良心了。想必玩家们也都在期待新的一年里各路大厂又会带我们去哪座城市观光冒险呢？

而桐生一马大叔近年频繁露脸，“《如龙》系列”也有朝着年货发展的趋势。但去年最惊喜的就是《如龙0 誓约之地》推出了中文版，让一到对话就无脑按键快进的现象彻底绝迹（笑）。优秀的双线剧情和丰富的支线，还有多位人民艺术家坐镇的夜店，无愧于男性玩家的天堂。新一年里的新旧两部组合拳相信一定会打得漂亮。

最爱的“《鬼泣》系列”有幸加入了高清豪华套餐，而且一出就是两份，双双白金伺候，那叫一个满足！虽然还是没品味出1080p的美，但60帧的畅快淋漓绝对印象深刻，即便玩过原版的玩家也值得再玩一次。（V哥都出场了还有啥好说的～）

今年也是原创IP发展的一年，大热的《血源诅咒》不用多说，外表美丽的《精灵与森林》却也隐藏着硬核玩家的心，看着读档重来的次数轻松突破三位，也只有其中美妙的音乐能治愈我受挫的心。同样随着国行的全面铺开，我们也有机会体验到各类原创的新品。希望玩家们多给一些机会，良好的游戏环境离不开每一个人的努力。

新一年，新期待，船长德雷克和吊车尾鸣人都将迎来终结篇，快十年的《最终幻想ＸⅤ》也迎来发售的曙光。硬件方面PS VR即将开启新的大门，当然也不能忘记万众期待的《FF Ⅶ R》最新动向，作为玩家，我们可以自豪地说：“我很幸福！”

时雨

马晓帆，原UCG编辑，重度机战饭。尽管离开了UCG，但秉承生是UCG的人，死是UCG的死人的宗旨，依旧活跃在幕后当中。

个人十佳（排名不分先后）

血源诅咒
古墓丽影 崛起
怪物猎人Ｘ
精灵与森林
极限竞速6
异度之刃Ｘ
第3次超级机器人大战Ｚ天狱篇
油彩军团
巫师3 狂猎
教团1886

总结：

各位读者们，好久不见。虽然我很久没有正式出现在大家面前，不过一直也在关注着UCG和游戏业界的发展。虽然现在疲于生计而奔波，但是游戏依然是生活很好的调剂品。要说过去这一年最令我震撼的事情，莫过于《莎木》的再度亮相。原本对它已经不抱希望，但突然就出现在了面前。这好比在汹涌的人群中，忽然看到了早已失联的初恋。蓦然回首，那人却在灯火栏栅处。（稀饭：你够了！）

由于职业的变化，时间的分配有限，因此进坑的时候倒是会对游戏千挑万选。最大的惊喜也是心目中去年的最强作《血源诅咒》。在E3时看到本作试玩的时候，还是帧数很不稳定的阶段，但最终出来的成品着实令人欣喜。品质优良，而且还能在“《魂》系列”的基础上衍生出如此多的变化，相当棒！另外《怪物猎人Ｘ》也没有让我失望，新风格的引入让玩法多了不少，时雨我最喜欢用武士道模式，在怪物命中的前一瞬间回避并反击，爽！另外《古墓丽影 崛起》也相当不错，尤其是中文化的配音令人好感动。

回顾这一年，一些旧IP的陨落让人可惜，作为一个日式游戏的爱好者，口味却也渐渐地向着美式游戏去偏移。中文化的进程令人欣喜，如今中文化游戏更是如雨后春笋一般。展望新年，PS VR的到来是否会赋予游戏新的增长力和拐点？我很期待！新的一年，祝愿各位读者玩得开心！努力工作拼命玩！



■《MHX》最大的精髓在于一起玩！

■除了游戏，时雨我也喜欢去探访这些有趣的店！老板，来份强走药！

江浩

现任编委，13年UCG读者，非典型索饭，游戏消化进度已从“不快”向“缓慢”发展。



■全部家当都在这儿了

个人十佳（排名不分先后）

潜龙谍影Ⅴ幻痛
战国BASARA4 皇
巫师3 狂猎
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
教团1886
神秘海域 内森・德雷克合集
亚普罗辛
正当防卫3
古墓丽影 崛起
血源诅咒（及老猎人）

总结：

脱离了学生时代的一个显而易见的结果，就是无法再像以前那样为一款心仪的游戏废寝忘食、通宵达旦了。每天能摸一会儿手柄的时间相对固定，游戏的进度也逐渐慢了下来。曾经，当那些看起来十分诱人的新游戏上市的时候，总会第一时间考虑要不要赶紧买一张来体验体验；而现在，忽然想起某个宣传内容铺天盖地的大作似乎已经上市，但第一时间想到的，是先把桌子上那一两个玩完再说吧。白狼好久都没有打过牌，毒蛇好久都没有抓过壮丁，小蓝则依然在某个商店里等待下单。这可能是全年最令人心碎的事情了。

当然，也有更令人兴奋和愉快的事情发生。临近年末，两位素不相识的朋友在同一天购入了PS4，一台国行，一台港版。他们的目的也很明确，一位是为了《血源诅咒》，一位是为了《FIFA16》，都是在购买主机时同时入手。之后，两位也不约而同地向我寻求游戏推荐，而在了解了具体的信息后，得到的回应也几乎完全相同：“太贵了，先考虑一下。”大陆行货的上市已经将国内玩家购机购游戏的门槛降到了最低，但很明显对于刚刚接触家用游戏的人而言，还是存在不小的投入障碍。经过百元内正版及大泛滥盗版的熏陶，几百元的正版实在难以接受，即使两位朋友决定购买PS4的过程都没有超过两天，他们对于游戏的选择和购买依然十分谨慎。但价格并不是安利失败最大的因素，这个障碍，可能还存在于如何看待游戏这件事上吧，想玩的人无论如何都会玩到，这并不是渠道的问题。

另一件值得纪念的事，就是《潜龙谍影Ⅴ幻痛》的发售。每一部预告片都看了无数遍，主题歌听了无数遍，每一篇新闻报道更是读了无数遍，就是为了等待《MGSV》拿到手的那一天。小岛是个会讲故事的制作人，但故事没能讲完整真是太可惜了。看着游戏结束后的事件年表，BIG BOSS辉煌的一生逐渐暗淡，不免觉得，再优秀的游戏系列，总归有结束的时候，而在最精彩的时刻退场，也能称为是一个不算太差的结局吧。

愿新的一年里还有能让我们沉浸至此的时刻出现。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖
PS4国行游戏《撕纸小邮差 拆封》1张
各类主机专辑4本



382 期奖品

大奖：《生化危机 0 重制版》安布雷拉头巾加贴纸套装（共两套）
各类主机专辑 4 本

套装得主：

肖子傲　茂名市
294084267@qq.com　KIA

专辑得主：

6.29499402090@qq.com　万兽无缰
1123997263@qq.com　温州 KFC
jiunnchou@163.com　Jiunn
dage227@126.com　政办小费

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 总结一下你与 UCG 的 2015 年。
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2016 年 2 月 7 日，以发件日为准。



使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网在线购书频道 b.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

温馨提示：请在汇款单上留下正确的收件地址、姓名、手机号码，以确保书籍安全到达！！

游戏机实用技术　目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。第 229 期，定价 15 元。第 207 期，定价 19.6 元。第 301、311 期，定价 18 元 / 期。第 337、361、370、371 期，定价 14 元 / 期；第 373、376、378、381、385、386 期，定价 :16 元 ;第 374、384 特刊，定价 :22 元。第 387・388 春节合刊，定价 :32 元。

天下聚会武汉站

时间：
2016 年 1 月 31 日星期日 上午 8：00——下午 17：00
地点：武汉国际会展中心 4F 长江厅
预计规模：100 人
聚会内容：
612com 天下聚会武汉站！年末游戏大狂欢，死或生不服来战！
在此年末之即，开启死与生的最后一战！
同时 612com 站长阿飞君发话："武汉聚会不服来战！死或生要打 10 个！"
老猎人集结！《怪物猎人 x》怪物猎人竞技场大比拼！
战战战！猎人之魂在燃烧！竞技计时赛！
QQ 报名：1127267733（加入者请注明：武汉天下聚会）
QQ 群：124784072（加入者请注明：武汉天下聚会）
联系人：疾风
丰富奖品，正版 PS4 游戏纪念品等 UCG 奖品等你拿！



2015年度 编辑部流行动画



从 2014 年开始编辑部就有个别编辑已经玩起了《舰娘》，而年初新来的三日月和网络部的火星都是一名提督，而正好同一时期《舰娘》动画版开播，于是众提督为了进一步扩大"编辑部镇守府"的规模纷纷给所有看上去能安利的人安利这部动画，以期望把他们拖下《舰娘》这个无底深坑，于是动画自然也成为了编辑部的流行动画。然而无奈动画做得实在太烂连提督们都看不下去，所以安利计划也以惨败告终……

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

秋沙雨



☆稍微整理了一下今年的支出计划之后，发现上半年在游戏方面需要大花钱的地方不多，主要是因为原本6月的传说祭在今年推迟到了7月，所以就归类到下半年去了……不过这样一来下半年我就得迎接“传说祭买周边”和“买《TOB》限定版”两个S级挑战，要是今年传说祭《TOZ》组有人来的话，支出达四位数估计是跑不掉了。

★今年过年回家的愿望只有一个：吃上我家楼下的那家羊肉粉！去年回到家后，那家羊肉粉店老板第二天就回家过年了，结果就是一整年都没吃上羊肉粉。这次回去要来一份加羊肉加辣椒的吃个爽。

本期个人签名

またどこかで会えるはず！——By TOF2015限定版特典徽章的史雷。

纱迦



★突然无聊又重看了一遍《肖申克的救赎》，本来已经烂熟于心的剧情，重看之下又有新的触感。关于这部电影究竟是不是史上评价最高，虽然自己也怀疑过很多次，但每次都因为找不到比它更强的而作罢。最终还是只能用神片二字来结尾了。

★研究了半天春节去哪里旅游，有的贵，有的远，有的累，有的不好玩或者不知名。最终决定：宅在家里。其实我是很想去一趟尼泊尔的，免签不说，还有“神海2”情结加成。然而那地方最近刚地震，本人胆子较小，还想玩到“神海4”，所以……

★各位有谁知道达芬奇睡眠法的么？就是每工作4小时就睡15分钟那个分段睡眠法，能够节省不少时间而且还不影响精力。最近落下的游戏太多，有这个办法的话就轻松很多了。不过想想也觉得自己不可能做到，请高人指点迷津。

★截稿前突然感冒，症状是咳嗽。头也有点小昏。虽说自己很少得病，然而这并不代表健康，2016年还是得注意一下了。

本期个人签名

春节快乐！玩到开心！

乙太



●今年的跨年依然是在公司度过的，照例蹲了红白歌会，惊喜实在是太多，不过最大的惊喜果然还是要属阿蕎和优叔的突然登台吧。今年开始，AKB算是要迈出新10年的第一步了，Takamina毕业之后，元A成员就真的不剩几个了，但是回头一想，第一次听到《櫻の花びらたち》的旋律仿佛还是昨天的事，着实让人感慨。因为听日音的关系，从2007年开始关注AKB48，不知不觉已经过去了8个年头。虽然平时也只是听听歌看看番组，贡献也只有例行的单曲和专辑CD，算不上是饭圈人士，但是对于我个人而言，AKB可以说是青春记忆的缩影。暂且不论商业模式是否合理，但是从秋叶原到西武再到东蛋，48系的姑娘们成功实现了从边缘文化向正统主流偶像的腾飞。哪怕被打上了“贩卖梦想”的标签，她们也已经成为了大部分粉丝和关注者心中对于梦想的标杆。在我看来，idol对于普通人的意义，大抵就是如此吧。

本期个人签名

Farewell to Mr.Lawrence

哪尼



◆《幻影异闻录#FE》已然是我个人心目中2015年最优秀的JRPG，没有之一！除了没有Persona合成系统以外，就算把它当成《女神异闻录》的新作来玩也完全没有问题，战斗演出带来的视觉享受真是无可挑剔，偶像题材+一首接一首好听的歌曲+南条小姐姐的声线，直击痛点，Perfect！听说日本首周只有不到5W的销量，真是埋没了这么一款优秀的作品啊。

◆熬过年前最后一本杂志的截稿，大概就可以稍微放松一下了。只是又过了一年也又老了一年，过年什么的不但没有什么喜庆的气氛，反而徒增许多不必要的压力。回家看看爸妈，和久违的朋友们小聚，安安静静地过了就好。

本期个人签名

水团生放观毕，无感准备退坑。

初心者



上周末下班后发现宿舍的三台电梯居然停了两台，一群人堵塞在一楼。众人议论纷纷，原来是有一家爆了水管把电梯淹了。我一听心里咯噔一下，莫不是宿舍的水龙头又飞了吧……为什么要说又？因为搬宿舍之后，已经爆了两次水管，而每次我的房间都会严重受灾。

正当庆幸这次只是楼下倒霉时，第二天上班，电梯却仍然没有修好。眼看等二十分钟也未必上得了下一班电梯，只好咬咬牙徒步下了近二十层楼梯。导致我至今还不能在五秒内直接下蹲，也顿时让我感觉到了自己的末期懒癌后果有多么严重。

本期个人签名

新年一到，《口袋妖怪》新作也该公布了。

宇宙人



☆终于……终于！合刊完成了！提前祝各位读者新年快乐！希望大家考试好好复习，年末好好加班！我们先放假去啦！yeah~~（被踢飞……）

☆最近逛iBooks的时候发现除了电子书之外，还有有声小说卖，于是前段时间下载两本下来，发现很适合在诸如洗碗或者走路之类的零碎时间里听，而且以后坐长途车不想用眼睛的时候也正好，可惜书的种类目前还是太少了，没有特别想要买的，还不如听听广播剧之类。

☆原本这个月底要去香港采访《如龙 极》的活动，结果前两天网上续签的时候发现证件还有不到3个月过期，已经不能续签了，重新办理估计得等两个星期到一个月，无奈之下只能把见波多野老师的机会让给乙太和那个红衣暴走大帝。咳咳，其实我才不是想见什么波多野老师，我只是想顺便去一趟舰娘主题咖啡厅而已啊！

本期个人签名

熔断不可怕，反正我没进场。

伽蓝



读者们拿到这期杂志后，没过多久编辑们也将开始休年假了，在这里提前祝愿各位身体健康，心想事成。

都说每逢佳节胖三斤，但我在过年前的一个月内居然涨了7、8斤，势头如此迅猛实在让长年标榜体重守恒的我有种“不是不报，马上就到”的错觉，然而瘦子根本不怕养膘，再来10斤对我也是毫无影响，现在心里想到过年各种好吃的东西，口水就不禁……

最近下班后以一天一集的方式补完了《冰血暴》第二季，这种调调的片子实在让人欲罢不能，就算没有看过第一季其实也毫无关系，因为第一季和第二季观看的故事都是相对独立的，基本无所谓观看的先后顺序，在这里强烈推荐给各位读者！

本期个人签名

“继续磕吧……”

稀饭

【衣】这可能是我购买服装意愿最低的一年，因为实在是买了没用，天气长期在十几二十度之间徘徊，短袖加上一件薄外衣可以应付室内室外的需求，于是新买的什么《MHX》违帽衫和《炉石传说》连帽衫统统没有用武之地，长裤子也是薄薄一条就搞定，想来新年也是可以这么对付过去，真是无聊的一个冬天。

【食】最近最大的收获是和宇宙人去港丽餐厅，阴差阳错地吃了一回水煮鮠鱼，立刻就被惊艳了，虽然我还是觉得用辣油泡着鱼肉这种吃法不太深得我心，但是鱼肉结实而有弹性的口感实在是让人吃得停不下嘴，虽然一盘88元算不上便宜，但还是觉得物有所值，不知道过年的时候能不能让老妈买一条换个做法吃吃，肯定美味得很。



【住】年底这段时间忙得乱七八糟，感觉宿舍自己的床铺和其他家具也因为缺乏维护而各种凌乱，还好截完这期合刊后，总算会有那么一点休息时间，赶紧收拾一下，就可以安心回家过年了。往年这个时候总是踌躇满志要用自己的假期做出点什么来，今年算是彻底被搞乏了，什么想法都没有，接下来这半个月里我就是一床被子，不是躺着，就是晒着，心安理得地宅到天荒地老。

【行】编辑部附近的地下火车站已经通车了，看来以后去香港和回家都各种方便，顿时觉得编辑部选址还是很高大上的，幸福啊。

本期个人签名

圣诞特惠爆买300大洋，哥已经被STEAM和G胖茶毒了！

胜负师

【铂】由于春运物流的原因，今年的合刊截稿还是很早，但整个编辑部丝毫没能放松下来，工作表已经排进了春节假期。利用假期就能补上那些欠下的游戏债，只能说"这些都是小市民一厢情愿的想法"。

【金】可能稍有些年纪的玩家还记得，十几二十年前舆论最具偏见的时期，只要一提到电子游戏，就会把它与血腥暴力划上等号。当然，最近这些年我一直相信，所谓"电子海洛因"这样的印象只属于上个世纪。但时至今日，还有人以此为借口对游戏出版物设障设卡，多少让我有些沮丧，同时也觉得游戏媒体人能做的和要做的依然还有很多……



【银】胜子坐地铁已经要买票了，看他个头一天高过一天，我感慨地对他说，爸爸也就这几年还能牵着你的手一起走了。他问为什么？我说再过几年你就有自己的朋友圈子了，还会理我这个老头子？儿子笑而不语，只是紧紧抓着我的手。

【铜】节前要折腾的事儿多到爆炸，像往年那样回老家过年基本属于奢望。年迈的爸妈不仅体谅，还订好了机票准备来这边和我们过年。时隔数年，终于又可以一享"家有二老，如有两宝"的好日子了。

本期个人签名

天行健，君子以之自强不息。

三日月



Ludum Dare 34这届的比赛还是挺有趣的，虽然里面不乏一些奇奇怪怪的游戏，但有很多还是很有意思的，我都开始有点期待今年4月的Ludum Dare 35了……

BBC改编的《无人生还》算得上是这么多电影、电视剧中最还原原作剧情的。剧情氛围也是营造得相当成功，三集的长度使得剧情还是挺紧凑的，几乎毫无冷场，几个主演的演技也可圈可点。话说我还顺便去看了看影评才发现，很多观众都不知道原作，却知道《海猫鸣泣之时》，怎么连这货都变成时代的眼泪了啊！（扶额）

1月新番也如期而至了，又到了"逐个视频网站找动画"的时候了。虽然说"大版权时代"是件好事，但我也很怀念以前一个网站就能找到全部动画的时候啊，至少没那么麻烦（望天）。

本期个人签名

累。

八重樱



★最近在朋友的推荐下食用了两部口碑非常不错的国产电视剧：《琅琊榜》和《伪装者》，前者是一部古装版"基督山伯爵"，后者虽然选了抗日这一题材，但主角的身分与过往抗日剧大为不同，加之剧本台词写得很有水平，丝毫不会觉得沉闷，特别适合睡觉前催眠之用。（等等，这算是夸奖吗？）总之春节放假期间，大家如果游戏打累了，想看些不费脑子的片的话，不妨考虑试试我推荐的这两部。

☆新年时跑去香港看了电影《新福尔摩斯 邪恶的新娘》，有种在大荧幕上看电视剧的错觉（或许并不是错觉？）。推理方面总的来说还算挺满意的，就是扯上女权不是太懂。另外不得不佩服大腐国导演的卖腐实力，真是处处见基情。

情系连续剧

本期个人签名

最近手气非常好，抢到了6毛9分钱的红包。

筒子君

玩·来到编辑部近一年时间，终于迎来了第一个新年长假，过年回家说实话真不怎么想打游戏，不过一想到我今年连《潜龙谍影V 幻痛》都还没打过去，看来还是少不了要还债啊。另外作为民工漫的中二脑残粉，2月发售的火影自然是不容错过的了，我家里的小表弟已经表示要来我家蹭游戏了。



吃·对我来说过年最重要的事情就是吃了，对奶奶做的各种传统的蒸肉完全没有抵抗力。不多吃一些的话，怎么对得起这一年减下的体重，毕竟减肥就是为了更好地吃肉嘛～另外在外生活一年，我也研究了不少暗黑料理，回去一定要让家里人尝尝鲜。

穿·今年是猴年，也是我的本命年，掐指一算再过24年就48岁了，不仅有些感慨匆匆的岁月。本命年这事，其实我是比较迷信的，红色袜子已经买了一筐，家里的老娘也给我做好了红手绳，最后就差过年时从里到外置办一套大红的衣服了。

二次本命年

本期个人签名

过年不吃肉，白在世上走！

梦叶

@最近刚刚开通了PSN上的Netflix应用，然后就一发不可收拾了，本来每晚固定的游戏时间被各种老片和脱口秀取代。虽然每次打开后都告诫自己就看一部，但一遍列表翻下来就起码有两三部想看的节目，而且因为是借用饭老板的信用卡，只限第一个月免费，所以更加控制不住这种蹭片儿的小心理，实在是惭愧！



@不看不知道，一看吓一跳！2月起码有3款必玩的作品，《进击的巨人》决定还是先观望一下，而月末就是自己购入的第一款绅士游戏，想想突然有点小激动，看来是时候该给宿舍配一台显示器了嘿嘿嘿。

@最后，梦叶在这里祝愿各位读者都能过个平安年！玩到自己想玩的游戏，填掉那些怨念已久的深坑！多陪陪那些关心爱护自己的人，也见见那些久未谋面又无比想念的人，千万不要错过现实生活中的那些精彩，那么2016年也请各位多多指教啦！

本期个人签名

《潜龙谍影V 幻痛》现状：制服汉子，背汉子，放飞汉子，管理汉子……

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2016.01.21-2016.08.23

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

近期游戏发售计划并没有太大的变动，备受高达爱好者好评的《高达破坏者》系列”新作《高达破坏者 3》确认于 3 月 3 日发售，同时也确认了中文版的发售计划，但是否同步发售仍然是未知之数。另外综合格斗主题游戏《EA 终极格斗冠军赛 2》也确认于 3 月 15 日推出，鉴于前作有不少让人哭笑不得的 BUG，相信续作的素质应该会得到改进。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 高清重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	生化危机 起源合集	biohazard Origins Collection	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	格斗	日版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	中文版
2016 年 2 月					
2 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	BNEI	动作	中文版
4 日	战场的女武神 重制版	战场のヴァルキュリア リ—マスタ—	SEGA	策略角色扮演	中文版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
16 日	街头霸王 V	Street Fighter V	Capcom	格斗	中文版
18 日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	角色扮演	日版
18 日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	日版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪源	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	植物大战僵尸 花园战争 2	Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	EA	动作射击	美版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダ—バトライドウォ—创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
3 日	高达破坏者 3	Gundam Breaker 3	BNEI	动作	日版
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
10 日	召唤之夜 6 消逝的境界	サモンナイト 6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
15 日	EA 终极格斗冠军赛 2	EA SPORTS UFC 2	EA	动作	美版
24 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24 日	心理测量者 无法选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24 日	死或生 极限沙滩排球 3 幸运女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 フォーチュン	Koei Tecmo	体育	日版
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 4 月					
5 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12 日	瑞奇与叮当	Ratchet & Clank	SCE	动作冒险	美版
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ—スバ—ニングブラッド	BNEI	动作	日版
26 日	神秘海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
26 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 2 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 高清重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	生化危机 起源合集	biohazard Origins Collection	Capcom	动作冒险	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	中文版
2016 年 2 月					
5 日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 4	Naruto Shippuden: Narutimate Storm 4	BNEI	动作	美版
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
9 日	阿尔斯兰战记 无双	Arslan: The Warriors of Legend	Koei Tecmo	动作	美版
23 日	孤岛惊魂 野蛮纪源	Far Cry：Primal	Ubisoft	主视角射击	中文版
23 日	植物大战僵尸 花园战争 2	Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	EA	动作射击	美版
25 日	雷电 V	Raiden V	Moss	射击	日版
2016 年 3 月					
8 日	全境封锁	Tom Clancy's The Division	Ubisoft	角色扮演	中文版
11 日	杀手 47	Hitman	Square Enix	动作冒险	美版
15 日	EA 终极格斗冠军赛 2	EA SPORTS UFC 2	EA	动作	美版
24 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
5 日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft Game Studios	动作射击	美版
7 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
26 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	美版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
21 日	生化危机 0 高清重制版	BioHazard 0: HD Remaster	Capcom	动作冒险	日版
21 日	如龙 极	龙が如く 极	SEGA	动作冒险	中文版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	恋姬演武	恋姬演武	Yeti	格斗	日版
28 日	三国志 13	三国志 13	Koei Tecmo	策略	日版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
18 日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダ—バトライドウォ—创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 5 月					
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 2 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
28 日	勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ	Square Enix	角色扮演	日版
28 日	学战都市六芒星 风华绚烂	学战都市アスタリスク 风华绚烂	BNEI	动作	日版
2016 年 2 月					
16 日	刺客信条 编年史三部曲	刺客教条：编年史三部曲	Ubisoft	动作冒险	中文版
18 日	舰队收藏 改	艦これ 改	角川 Games	策略	日版
18 日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	角色扮演	日版
18 日	进击的巨人	进击の巨人	Koei Tecmo	动作	日版
25 日	勇者将死	勇者死す。	日本一	角色扮演	日版
25 日	假面骑士 斗骑大战 创生	假面ライダー バトライドウォー 创生	BNEI	动作	日版
2016 年 3 月					
3 日	夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士	シャリーのアトリエ Plus ～黄昏の海の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
3 日	高达破坏者 3	Gundam Breaker 3	BNEI	动作	日版
10 日	召唤之夜 6 消逝的境界	サモンナイト 6 失われた境界たち	BNEI	策略角色扮演	日版
17 日	数码宝贝世界 次级命令	デジモンワールド –next 0rder–	BNEI	角色扮演	日版
17 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团	日本一	角色扮演	日版
24 日	初音未来 女歌手计划 X	初音ミク –Project DIVA– X	SEGA	音乐	中文版
24 日	心理测量者 无可选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	日版
2016 年 4 月					
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ－ス バ－ニングブラッド	BNEI	动作	日版
21 日	顶点之人	アッパーズ	Marvelous	动作	日版
2016 年 5 月					
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 2 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の终わり	Square Enix	动作角色扮演	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
21 日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ	Koei Tecmo	动作	日版
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
10 日	真・女神转生Ⅳ 终结	真・女神转生 IV FINAL	Atlus	角色扮演	日版
12 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
18 日	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ&ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	体育	日版
25 日	洛克人 经典合集	ロックマン クラシックス コレクション	Capcom	动作	日版
27 日	口袋妖怪 黄	ポケットモンスター ピカチュウ	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	口袋妖怪 绿	ポケットモンスター 绿	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	口袋妖怪 红	ポケットモンスター 赤	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	口袋妖怪 蓝	ポケットモンスター 青	Nintendo	角色扮演	日版
2016 年 3 月					
3 日	排球少年 混合组队赛	ハイキュー!! クロスチームマッチ	BNEI	策略	日版
3 日	哆啦 A 梦 新・野比大雄的日本诞生	ドラえもん 新・のび太の日本诞生	Furyu	角色扮演	日版
10 日	徽章机器人 女生任务 甲虫版	メダロット ガールズミッション カブト Ver.	Rocket Company	动作	日版
10 日	徽章机器人 女生任务 锹形虫版	メダロット ガールズミッション クワガタ Ver.	Rocket Company	动作	日版
24 日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 4 月					
28 日	热血物语 SP	ダウンタウン热血物语 SP	Arc System Works	动作	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版
2016 年 3 月					
10 日	塞尔达传说 黄昏公主 HD	The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	动作冒险	日版
18 日	口袋铁拳	Pokken Tournament	Nintendo	格斗	日版
2016 年 4 月					
21 日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	射击	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 1 月					
26 日	乐高 漫威复仇者联盟	LEGO Marvel's Avengers	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 2 月					
9 日	神威 9 号	Mighty No. 9	Deep Silver	平台动作	美版

01.21 塞尔达无双 海拉尔全明星

3DS 动作 ■ Koei Tecmo ■ 无对应周边 CERO B 推荐度 A



继 Wii U 版之后，3DS 版本的《塞尔达无双》终于登场，并且加上了“海拉尔全明星”的后缀。3DS 版收录了 Wii U 版中几乎所有的要素，包括与无双联动所原创的主线故事、丰富多彩的游戏模式和追加的下载内容。如果之前已经入手了 Wii U 版，那么在本作中新增的《塞尔达传说 风之杖》角色，比如泰特拉、海拉尔国王和卡通林克都可以在 Wii U 版游戏中使用。此外，本作也以《风之杖》的世界为舞台，增加了新的故事。系统方面，也有着可以切换二人一骑当千，吹奏时之笛瞬移等新功能。

01.21 如龙 极

多机种 动作冒险 ■ SEGA ■ 对应机种为：PS4/PS3 CERO D 推荐度 S



本作是《如龙》系列”初代的重制版，虽然之前 PS3 时代就已经高清移植了一次，但是本作将会完全重制。除了画面有了质的飞跃之外，游戏的系统也会迎来进化。首先是本作采用跟《如龙 0》一样多种风格结合的战斗系统，其次是支线和小游戏等元素大幅扩张。高人气角色真岛吾朗虽然本作不可使用，但是存在感依然非常高。随时会从四面八方出现偷袭桐生。此外本作的剧情演出也会进一步强化，还增加了一些全新的剧情，比如补完了锦山为何会性情大变的剧情。官方繁体中文版也会同步发售。

02.10 真・女神转生Ⅳ 终结

3DS 角色扮演 ■ Atlus ■ 无对应周边 CERO D 推荐度 B



本作并非资料片性质，而是《真・女神转生Ⅳ》的续作，角色以及故事发生的舞台均与 4 代不同，但是前作中的部分角色仍会在本作中登场。游戏以架空世界中的东京为舞台，在经历了天使与恶魔间的战争之后，东京断隔了与外界的接触。此时的东京，已经被天使与恶魔所支配着，而作为“猎人协会”见习猎人的主人公，无意间与神秘魔神签订了契约，从而踏上了弑神之路。本作在前作的基础之上，加入了由 Atlus 本社画师土居政之设计的大量全新恶魔。而由金子一马设计的经典恶魔们，也都经过了重新的润色。此外，旅途中加入的众多同伴也是亮点之一。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

栏目主持：稀饭



游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号

年末将至，UCG游戏大赏送主机的老传统自然是不能丢，大家应该都已经拿到了上两期杂志上的选票了吧？假设正在读本栏目的读者大人们福星高照中了大奖，又想要体验次世代的游戏，PS4和Xbox One应该就是大家最主要的选择了。那么这两台主机身上都有着什么样有趣的世界之最纪录呢？本期《游戏之最》，我们就来一探究竟吧！另外提一句，《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》已经开始预订了，微店和淘宝店都有上架，想要入手就赶紧啦！

PS4

销售速度最快的游戏主机

PS家族有着畅销的血脉，不过这个传承在PS3身上略微受到了挫败，但又靠着PS4得到了延续。光是在美国地区，PS4在发售后的24小时内就卖出了一百万台，而在英国地区也在两天内卖出了25万台，这样耀眼的成绩甚至超过了其前辈机型的纪录，让其获得了【**销售速度最快的游戏主机**】的称号。



最低的PlayStation主机零售价

和市面上众多的电子产品比起来，家用机一直都算是比较廉价实惠的选择——起码和iPhone之类要价不菲却又只有半年保值的产品比起来要实在得多。而在这个基础之上，市面上还出现过比一般零售价更为廉价的PlayStation主机，那就是PlayStation20周年纪念版的PS4，在英国一家商店当中，有94台这种版本的PS4竟然被标上了19,94英镑的低价出售，创造了【**最低的PlayStation主机零售价**】。讽刺的是，其中一台被低价售出的PlayStation20周年纪念版PS4立刻被放到了eBay上，并拍出了7900英镑的高价。

最大规模的PlayStation教育机构

听说过谢菲尔哈伦大学吗？相信大部分中国玩家都不知道这家位于英国的理工学院。鉴于它建立于1843年，所以辉煌历史那是数之不尽，但是对于PS系的玩家来说，这座学院最为令人钦佩的地方，应该是他们购买了足足34套开发套件，加上他们之前购买的PS3和PSV开发套件，让这座学校成为了【**最大规模的PlayStation教育机构**】。要是各位玩家有打算成为一名PS4平台游戏的开发者，谢菲尔哈伦大学说不定就是你的最佳选择。



XONE

电子游戏主机中最大的储存容量

次世代主机开始全面进入数字版游戏时代，几乎每一个发售的游戏都可以在卖场当中下载到无需光盘运行的数字版，然而首发主机的硬盘容量限制却让这种环保的游戏购买体验打了折扣。无论是PS4还是Xbox One，首发主机硬盘容量都只有500GB。不过这一情况随着次世代主机发售踏入第二年而有所改善，在《COD 先进战争》发售时，和其同捆的Xbox One主机内置硬盘容量提升到了1TB，让其拥有了【**电子游戏主机中最大的储存容量**】。随后随着新版PS4还有精英版Xbox One的发售，次世代主机的内置硬盘已经逐渐进入到了1TB时代。



最大的家用机游戏补丁

《光环 士官长合集》应该是微软推出过最具野心的重制版合集，而其规模庞大的程度甚至超越了蓝光光盘的容量，因此当玩家购买了《光环 士官长合集》后，在安装时还需要下载一个容量高达15GB的更新，才能够畅享足足四作由士官长担纲主演的《光环》作品，这个更新也成为了【**最大的家用机游戏补丁**】。之后微软甚至还推出了也能够被算入到这个合集当中的《光环3 地狱伞兵 高清版》下载内容，让这款合集的厚道程度再次突破了界限。

最昂贵的Xbox One主机

电子产品往往并不便宜，动辄价格就是四位数人民币，然而要是用奢侈品的标准来界定，那恐怕只有索尼不少最前沿的电子产品勉强可以算入其中，家用机本身所有产品和周边合起来，可能都比不过一个LV的手提包。然而就有这么一台主机突破了这个界限，踏入了奢侈品的行列，那就是由意大利的加蒂奢华实验室推出的特制版Xbox One，使用了足足220克的九克拉黄金打造，售价高达8448英镑，也让其成为了【**最昂贵的Xbox One主机**】。UCG的读者卧虎藏龙，说不定哪位土豪能买一台拍一段测评发给我们，让各位读者们开开眼界？

最后提一句，加蒂奢华实验室之后也推出了奢侈品版的PS4，价格同样昂贵，这就是考验索饭们信仰值和格调的时刻了，赶紧买买买吧！

※ 本栏目由**吉尼斯世界纪录**授权。

UCG2015

年度游戏索引 | 364·365期～386期

每年一度的游戏索引不仅仅是为了统计这一年里杂志所刊登的新闻与攻略内容，同时也是为了方便各位读者们能够更快地找到自己想要的内容。今年也和往年一样，以列表的形式给各位介绍2015年UCG的动向，来看看在这大事不断的一年里UCG报道了哪些游戏、制作了哪些攻略等等。

进入2015年之后家用机平台的PS4与Xbox One游戏数量呈上升趋势，PS3与Xbox 360的游戏数量在逐渐减少，可以看出游戏厂商和玩家的平台更新换代速度之快。日式游戏在2015年推出的PS系列平台游戏基本是以PS系列三个主机相互跨平台的形式，同时在三个主机上推出游戏的也不在少数，3DS依然是平步青云的趋势，各类重磅大作让其在2015年继续占据掌机领域的冠军地位。

本索引包含了游戏新闻、评测、攻略、研究、DLC、奖杯成就等诸多内容，范围是从总第364·365期（2015年2B）至总第386期（2016年1B），栏目包括“前线狙击”、“进击最前线”、“黄金眼”、“游戏进行时”、“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”、“DLC补完计划”、“免费游戏天国”、“成就奖杯堂”等栏目以及“N+应援团”、“PS CLUB”等主机专页或“芬里尔情报局”、“传说频道”等游戏专页，在最后还将收录以特定游戏为中心的“特别企划”或“读游戏”的文章列表。

本索引按照机种进行大类型划分，包含机种为3DS、Wii U、Xbox360、Xbox One、PS3、PS4、PSP、PSV。列表按照作品名的拼音来进行升序依次排列，同时会标注出游戏的类型、所在期数、栏目和页码，同一个平台的同一款游戏则是按照所在期数来进行升序依次排列。部分杂志的游戏译名会与目前使用的译名有所差异，最终译名以本刊目前为止的标准为基准。

3DS

3DS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
铲子骑士	平台动作	总第372期（2015年6B）	攻略透解	74
铲子骑士	平台动作	总第372期（2015年6B）	黄金眼	16
超级机器人大战BX	策略角色扮演	总第372期（2015年6B）	进击最前线	2
超级机器人大战BX	策略角色扮演	总第373期（2015年7A）	前线狙击	17
超级机器人大战BX	策略角色扮演	总第376期（2015年8B）	前线狙击	38
超级机器人大战BX	策略角色扮演	总第378期（2015年9B）	攻略透解	40
超级机器人大战BX	策略角色扮演	总第378期（2015年9B）	黄金眼	20
超级机器人大战BX	策略角色扮演	总第381期（2015年11A）	研究中心	92
大家的口袋妖怪大乱斗	动作	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	文字冒险	总第370期（2015年5B）	前线狙击	38
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	文字冒险	总第376期（2015年8B）	攻略透解	66
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	文字冒险	总第376期（2015年8B）	黄金眼	23
点心世界	角色扮演	总第369期（2015年5A）	进击最前线	5
动物之森 欢乐家装设计师	模拟经营	总第378期（2015年9B）	黄金眼	20
动物之森 欢乐家装设计师	模拟经营	总第378期（2015年9B）	特快专递	64
二度勇气 最终境界	角色扮演	总第368期（2015年4B）	前线狙击	44
二度勇气 最终境界	角色扮演	总第370期（2015年5B）	黄金眼	14
二度勇气 最终境界	角色扮演	总第371期（2015年6A）	攻略透解	47
怪物猎人×	动作	总第373期（2015年7A）	前线狙击	20
怪物猎人×	动作	总第378期（2015年9B）	前线狙击	24
怪物猎人×	动作	总第380期（2015年10B）	心所向	49
怪物猎人×	动作	总第382期（2015年11B）	新闻专题	8
怪物猎人×	动作	总第385期（2016年1A）	攻略透解	64
怪物猎人×	动作	总第385期（2016年1A）	黄金眼	19
怪物猎人×	动作	总第386期（2016年1B）	研究中心	70
怪物猎人物语	角色扮演	总第380期（2015年10B）	心所向	52
火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国	策略角色扮演	总第369期（2015年5A）	前线狙击	13
火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国	策略角色扮演	总第375期（2015年8A）	黄金眼	19
火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国	策略角色扮演	总第375期（2015年8A）	强作袭来	77
火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国	策略角色扮演	总第376期（2015年8B）	研究中心	54
节奏天国 精选+	音乐	总第374期（2015年7B）	黄金眼	145
节奏天国 精选+	音乐	总第374期（2015年7B）	特快专递	161
口袋妖怪 超不可思议的迷宫	角色扮演	总第378期（2015年9B）	前线狙击	21
跨界计划2 勇敢新世界	策略角色扮演	总第369期（2015年5A）	进击最前线	5
跨界计划2 勇敢新世界	策略角色扮演	总第372期（2015年6B）	前线狙击	26
跨界计划2 勇敢新世界	策略角色扮演	总第380期（2015年10B）	心所向	60
跨界计划2 勇敢新世界	策略角色扮演	总第384期（2015年12B）	黄金眼	8
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第368期（2015年4B）	进击最前线	32
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第374期（2015年7B）	黄金眼	145
马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	59
马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	角色扮演	总第385期（2016年1A）	黄金眼	18
梦幻模拟战 转生	策略角色扮演	总第377期（2015年9A）	黄金眼	95
逆转裁判6	文字冒险	总第379期（2015年10A）	进击最前线	4
七大罪 真实的原罪	动作冒险	总第364·365期（2015年2B·3A）	进击最前线	74
七龙战记Ⅲ 代码VFD	角色扮演	总第375期（2015年8A）	进击最前线	4
七龙战记Ⅲ 代码VFD	角色扮演	总第381期（2015年11A）	前线狙击	25
热血时代剧	动作角色扮演	总第373期（2015年7A）	黄金眼	30
任天堂全明星大乱斗 for 3DS	格斗	总第369期（2015年5A）	N+应援团	102
任天堂全明星大乱斗 for 3DS	格斗	总第370期（2015年5B）	N+应援团	56
任天堂全明星大乱斗 for 3DS	格斗	总第377期（2015年9A）	黄金眼	164
任天堂全明星大乱斗 for 3DS	格斗	总第386期（2016年1B）	N+应援团	67
塞尔达传说 梅祖拉的面具3D	动作角色扮演	总第366期（2015年3B）	黄金眼	17
塞尔达传说 三角力量英雄	动作角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	60
塞尔达传说 三角力量英雄	动作角色扮演	总第381期（2015年11A）	前线狙击	30
塞尔达传说 三角力量英雄	动作角色扮演	总第382期（2015年11B）	攻略透解	33
塞尔达传说 三角力量英雄	动作角色扮演	总第382期（2015年11B）	黄金眼	16
塞尔达传说 三角力量英雄	动作角色扮演	总第385期（2016年1A）	DLC补完计划	45
神威9号	平台动作	总第370期（2015年5B）	进击最前线	6
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX	模拟经营	总第373期（2015年7A）	前线狙击	26
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX	模拟经营	总第380期（2015年10B）	攻略透解	94
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村DX	模拟经营	总第380期（2015年10B）	黄金眼	88
天空机士罗迪亚	动作	总第369期（2015年5A）	黄金眼	9

3DS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
星之光辉	策略角色扮演	总第373期（2015年7A）	黄金眼	30
星之光辉	策略角色扮演	总第374期（2015年7B）	特快专递	164
妖怪手表 破坏者 赤猫队・白犬队	动作角色扮演	总第369期（2015年5A）	进击最前线	4
妖怪手表 破坏者 赤猫队・白犬队	动作角色扮演	总第376期（2015年8B）	黄金眼	22
异度之刃	角色扮演	总第369期（2015年5A）	黄金眼	9
勇者斗恶龙 旋律剧场	音乐	总第368期（2015年4B）	黄金眼	26
勇者斗恶龙Ⅶ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	角色扮演	总第371期（2015年6A）	进击最前线	2
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3	角色扮演	总第386期（2016年1B）	前线狙击	26
真・女神转生Ⅳ 终结	角色扮演	总第381期（2015年11A）	进击最前线	5
真・女神转生Ⅳ 终结	角色扮演	总第382期（2015年11B）	前线狙击	28
智龙迷城 超级马里奥兄弟版	益智	总第372期（2015年6B）	黄金眼	16

Wii U

Wii U游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
铲子骑士	平台动作	总第372期（2015年6B）	攻略透解	74
铲子骑士	平台动作	总第372期（2015年6B）	黄金眼	16
超级马里奥制造	平台动作	总第380期（2015年10B）	黄金眼	88
超级马里奥制造	平台动作	总第380期（2015年10B）	特快专递	138
恶魔三全音	动作	总第377期（2015年9A）	黄金眼	95
光之旅者	动作角色扮演	总第379期（2015年10A）	进击最前线	4
幻影异闻录#FE	角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	62
幻影异闻录#FE	角色扮演	总第384期（2015年12B）	前线狙击	14
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第368期（2015年4B）	进击最前线	32
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第374期（2015年7B）	黄金眼	145
马里奥派对10	益智	总第367期（2015年4A）	黄金眼	37
毛线耀西	平台动作	总第376期（2015年8B）	攻略透解	76
毛线耀西	平台动作	总第376期（2015年8B）	黄金眼	22
任天堂全明星大乱斗 for Wii U	格斗	总第369期（2015年5A）	N+应援团	102
任天堂全明星大乱斗 for Wii U	格斗	总第370期（2015年5B）	N+应援团	56
神威9号	平台动作	总第370期（2015年5B）	进击最前线	6
天空机士罗迪亚	动作	总第369期（2015年5A）	黄金眼	9
天空斯派罗 超级战车	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	68
星际火狐 零	射击	总第374期（2015年7B）	玩游戏	66
妖怪手表之舞 舞力全开特别版	音乐	总第377期（2015年9A）	进击最前线	93
移魂器	平台动作	总第364・365期（2015年2B・3A）	免费游戏天国	172
异度之刃X	角色扮演	总第364・365期（2015年2B・3A）	前线狙击	88
异度之刃X	角色扮演	总第367期（2015年4A）	前线狙击	27
异度之刃X	角色扮演	总第369期（2015年5A）	前线狙击	15
异度之刃X	角色扮演	总第371期（2015年6A）	攻略透解	36
异度之刃X	角色扮演	总第371期（2015年6A）	黄金眼	26
油彩军团	动作射击	总第367期（2015年4A）	前线狙击	32
油彩军团	动作射击	总第371期（2015年6A）	N+应援团	82
油彩军团	动作射击	总第373期（2015年7A）	攻略透解	48
油彩军团	动作射击	总第373期（2015年7A）	黄金眼	31

PS4

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第370期（2015年5B）	前线狙击	30
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第374期（2015年7B）	玩游戏	118
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第382期（2015年11B）	新闻专题	6
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第383期（2015年12A）	攻略透解	48
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第383期（2015年12A）	黄金眼	16
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第384期（2015年12B）	攻略透解	48
Dreams	动作	总第374期（2015年7B）	玩游戏	50
FIFA 16	体育	总第374期（2015年7B）	玩游戏	106
FIFA 16	体育	总第377期（2015年9A）	前线狙击	12
FIFA 16	体育	总第380期（2015年10B）	黄金眼	89

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
FIFA 16	体育	总第381期（2015年11A）	攻略透解	35
Hob	动作冒险	总第378期（2015年9B）	进击最前线	4
JOJO的奇妙冒险 天堂之眼	动作	总第386期（2016年1B）	黄金眼	13
KIDO 驾驱时间	动作	总第383期（2015年12A）	进击最前线	5
NBA 2K16	体育	总第381期（2015年11A）	攻略透解	76
NBA 2K16	体育	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
Nitro+爆破者 少女们的无尽决斗	格斗	总第386期（2016年1B）	黄金眼	13
艾迪芬奇的记忆	动作冒险	总第372期（2015年6B）	进击最前线	3
奥丁领域 里普特拉西尔	动作角色扮演	总第377期（2015年9A）	前线狙击	102
奥丁领域 里普特拉西尔	动作角色扮演	总第380期（2015年10B）	华风起	8
霸王 邪恶小队	动作角色扮演	总第370期（2015年5B）	进击最前线	7
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	动作冒险	总第372期（2015年6B）	黄金眼	19
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	动作冒险	总第375期（2015年8A）	黄金眼	19
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	动作冒险	总第375期（2015年8A）	强作袭来	47
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 家庭事务 DLC	动作冒险	总第376期（2015年8B）	黄金眼	22
变形金刚 毁灭战士	动作	总第381期（2015年11A）	攻略透解	40
变形金刚 毁灭战士	动作	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
变形金刚 毁灭战士	动作	总第382期（2015年11B）	研究中心	64
不可思议编年史 不要回头直到胜利	角色扮演	总第368期（2015年4B）	进击最前线	22
彩虹六号 围攻行动	主视角射击	总第385期（2016年1A）	黄金眼	18
彩虹六号 围攻行动	主视角射击	总第385期（2016年1A）	特快专递	26
苍蓝革命的女武神	角色扮演	总第384期（2015年12B）	前线狙击	18
苍翼默示录 刻之幻影 扩张版	格斗	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
苍翼默示录 刻之幻影 扩张版	格斗	总第370期（2015年5B）	特快专递	84
铲子骑士	平台动作	总第372期（2015年6B）	攻略透解	74
铲子骑士	平台动作	总第372期（2015年6B）	黄金眼	16
成长归途	动作冒险	总第379期（2015年10A）	黄金眼	16
初音未来 歌姬计划F2	音乐	总第364・365期（2015年2B・3A）	VITA命	166
初音未来 歌姬计划X	音乐	总第380期（2015年10B）	华风起	20
传颂之物 虚伪的面具	策略角色扮演	总第371期（2015年6A）	前线狙击	24
传颂之物 虚伪的面具	策略角色扮演	总第378期（2015年9B）	前线狙击	34
传颂之物 虚伪的面具	策略角色扮演	总第381期（2015年11A）	黄金眼	16
刺客信条 大革命 帝王陵墓 DLC	动作冒险	总第364・365期（2015年2B・3A）	DLC补完计划	153
刺客信条 枭雄	动作冒险	总第371期（2015年6A）	进击最前线	2
刺客信条 枭雄	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	114
刺客信条 枭雄	动作冒险	总第382期（2015年11B）	攻略透解	44
刺客信条 枭雄	动作冒险	总第382期（2015年11B）	黄金眼	17
刺客信条 枭雄	动作冒险	总第383期（2015年12A）	研究中心	86
刺客信条编年史	动作冒险	总第385期（2016年1A）	进击最前线	5
刺客信条编年史 中国	动作冒险	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
刺客信条编年史 中国	动作冒险	总第371期（2015年6A）	成就奖杯堂	78
德军总部 旧血统	主视角射击	总第367期（2015年4A）	进击最前线	5
德军总部 旧血统	主视角射击	总第371期（2015年6A）	攻略透解	27
德军总部 旧血统	主视角射击	总第372期（2015年6B）	黄金眼	16
地平线 期待黎明	动作	总第374期（2015年7B）	玩游戏	41
电击文库 战斗巅峰 再燃	格斗	总第386期（2016年1B）	黄金眼	13
独一记忆	动作冒险	总第373期（2015年7A）	免费游戏天国	68
方舟 生存进化	动作冒险	总第371期（2015年6A）	进击最前线	3
疯狂麦克斯	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	120
疯狂麦克斯	动作冒险	总第379期（2015年10A）	黄金眼	16
疯狂麦克斯	动作冒险	总第379期（2015年10A）	强作袭来	56
疯狂麦克斯	动作冒险	总第380期（2015年10B）	研究中心	132
辐射4	角色扮演	总第373期（2015年7A）	进击最前线	3
辐射4	角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	84
辐射4	角色扮演	总第382期（2015年11B）	银河新闻广播	96
辐射4	角色扮演	总第384期（2015年12B）	黄金眼	10
辐射4	角色扮演	总第384期（2015年12B）	强作袭来	117
格斗之王XⅣ	格斗	总第386期（2016年1B）	前线狙击	24
根源信件	文字冒险	总第386期（2016年1B）	前线狙击	28

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
共和国	动作	总第385期（2016年1A）	前线狙击	24
孤岛惊魂 野蛮纪元	主视角射击	总第381期（2015年11A）	进击最前线	5
孤岛惊魂4	主视角射击	总第367期（2015年4A）	黄金眼	37
光电战机	射击	总第364・365期（2015年2B・3A）	奖杯成就堂	170
光之旅者	动作角色扮演	总第379期（2015年10A）	进击最前线	4
鬼泣4 特别版	动作	总第369期（2015年5A）	CAPCOM@UCG	2
鬼泣4 特别版	动作	总第374期（2015年7B）	黄金眼	145
海贼无双3	动作	总第368期（2015年4B）	黄金眼	29
海贼无双3	动作	总第369期（2015年5A）	攻略透解	19
黑暗之魂Ⅲ	动作角色扮演	总第373期（2015年7A）	进击最前线	2
黑暗之魂Ⅲ	动作角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	91
黑暗之魂Ⅲ	动作角色扮演	总第380期（2015年10B）	华风起	10
黑道圣徒 冲出地狱	动作冒险	总第364・365期（2015年2B・3A）	攻略透解	97
黑道圣徒 冲出地狱	动作冒险	总第364・365期（2015年2B・3A）	黄金眼	75
黑手党Ⅲ	动作冒险	总第377期（2015年9A）	进击最前线	93
黑手党Ⅲ	动作冒险	总第381期（2015年11A）	前线狙击	29
横行霸道Ⅴ 抢劫任务 DLC	动作冒险	总第368期（2015年4B）	DLC补完计划	145
横行霸道Ⅴ 抢劫任务 DLC	动作冒险	总第367期（2015年4A）	黄金眼	37
幻想之轮舞	射击	总第374期（2015年7B）	攻略透解	156
毁灭战士	主视角射击	总第374期（2015年7B）	玩游戏	88
活至黎明	动作冒险	总第379期（2015年10A）	攻略透解	36
活至黎明	动作冒险	总第379期（2015年10A）	黄金眼	16
火影忍者疾风传 终极忍者风暴4	动作	总第380期（2015年10B）	华风起	16
极品飞车	竞速	总第383期（2015年12A）	黄金眼	16
极品飞车	竞速	总第383期（2015年12A）	特快专递	76
教团1886	动作射击	总第364・365期（2015年2B・3A）	前线狙击	84
教团1886	动作射击	总第366期（2015年3B）	黄金眼	18
教团1886	动作射击	总第366期（2015年3B）	强作袭来	87
街头霸王Ⅴ	格斗	总第382期（2015年11B）	前线狙击	30
街头霸王Ⅴ	格斗	总第386期（2016年1B）	前线狙击	22
进化	主视角射击	总第366期（2015年3B）	攻略透解	20
进化	主视角射击	总第366期（2015年3B）	黄金眼	19
进化	主视角射击	总第370期（2015年5B）	DLC补完计划	100
进化	主视角射击	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
镜之边缘 催化剂	动作	总第374期（2015年7B）	玩游戏	112
九阳神功	动作	总第370期（2015年5B）	新闻专题	2
绝地战兵	动作射击	总第367期（2015年4A）	黄金眼	37
绝地战兵	动作射击	总第367期（2015年4A）	特快专递	52
绝体绝命都市4 Plus 夏日回忆	动作冒险	总第384期（2015年12B）	进击最前线	5
狂怒传说	角色扮演	总第373期（2015年7A）	传说频道	36
狂怒传说	角色扮演	总第375期（2015年8A）	前线狙击	26
狂怒传说	角色扮演	总第386期（2016年1B）	传说频道	16
狂野夏威夷	动作冒险	总第384期（2015年12B）	进击最前线	5
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第368期（2015年4B）	进击最前线	32
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第374期（2015年7B）	黄金眼	145
龙翅汤	角色扮演	总第384期（2015年12B）	黄金眼	9
龙之世纪 宗教审判 哈库之颚 DLC	角色扮演	总第369期（2015年5A）	黄金眼	9
龙之信条 在线	动作角色扮演	总第364・365期（2015年2B・3A）	进击最前线	74
龙之信条 在线	动作角色扮演	总第370期（2015年5B）	前线狙击	32
龙珠 超宇宙	动作	总第366期（2015年3B）	黄金眼	17
毛线小精灵	平台动作	总第378期（2015年9B）	前线狙击	32
猛象突击	平台动作	总第376期（2015年8B）	黄金眼	22
猛象突击	平台动作	总第377期（2015年9A）	攻略透解	148
泯灭之光	动作冒险	总第364・365期（2015年2B・3A）	黄金眼	75
泯灭之光	动作冒险	总第366期（2015年3B）	攻略透解	54
泯灭之光 从者 DLC	动作冒险	总第385期（2016年1A）	进击最前线	5
命运石之门0	文字冒险	总第368期（2015年4B）	进击最前线	23

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
摩托英豪4	竞速	总第382期（2015年11B）	进击最前线	5
魔界战记5	策略角色扮演	总第368期（2015年4B）	黄金眼	29
魔界战记5	策略角色扮演	总第370期（2015年5B）	攻略透解	60
魔能2	动作角色扮演	总第372期（2015年6B）	黄金眼	16
魔能2	动作角色扮演	总第373期（2015年7A）	攻略透解	38
魔女与百骑兵 重生	动作角色扮演	总第370期（2015年5B）	进击最前线	6
魔女与百骑兵 重生	动作角色扮演	总第371期（2015年6A）	前线狙击	20
尼尔 人造人	动作角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	96
尼尔 人造人	动作角色扮演	总第383期（2015年12A）	前线狙击	28
怒火橄榄球2	策略模拟	总第370期（2015年5B）	进击最前线	7
女神异闻录5	角色扮演	总第366期（2015年3B）	前线狙击	12
女神异闻录5	角色扮演	总第380期（2015年10B）	心所向	46
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第378期（2015年9B）	谍影观察室	18
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第379期（2015年10A）	黄金眼	17
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第379期（2015年10A）	强作袭来	72
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第380期（2015年10B）	研究中心	110
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第381期（2015年11A）	谍影观察室	34
潜龙谍影Ⅴ 幻痛	动作冒险	总第381期（2015年11A）	特快专递	90
求生档案 天空的彼端	角色扮演	总第377期（2015年9A）	前线狙击	100
求生档案 天空的彼端	角色扮演	总第380期（2015年10B）	心所向	42
求生档案 天空的彼端	角色扮演	总第386期（2016年1B）	攻略透解	40
求生档案 天空的彼端	角色扮演	总第386期（2016年1B）	黄金眼	12
热情传说	角色扮演	总第364・365期（2015年2B・3A）	攻略透解	128
热情传说	角色扮演	总第364・365期（2015年2B・3A）	黄金眼	75
热情传说	角色扮演	总第366期（2015年3B）	研究中心	68
热情传说	角色扮演	总第370期（2015年5B）	传说频道	18
热情传说	角色扮演	总第376期（2015年8B）	传说频道	27
仁王	动作角色扮演	总第380期（2015年10B）	心所向	59
如龙 极	动作冒险	总第380期（2015年10B）	华风起	24
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第368期（2015年4B）	攻略透解	66
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第368期（2015年4B）	黄金眼	30
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第369期（2015年5A）	研究中心	70
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第372期（2015年6B）	新闻专题	6
荣誉战魂	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	110
杀出重围 人类分裂	动作冒险	总第369期（2015年5A）	进击最前线	4
杀出重围 人类分裂	动作冒险	总第370期（2015年5B）	前线狙击	25
莎木Ⅲ	动作冒险	总第374期（2015年7B）	封面故事	10
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	动作	总第368期（2015年4B）	黄金眼	29
神秘海域4 贼途末路	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	44
神圣王国	策略角色扮演	总第383期（2015年12A）	前线狙击	24
神圣王国	策略角色扮演	总第384期（2015年12B）	黄金眼	9
神圣王国	策略角色扮演	总第384期（2015年12B）	特快专递	64
神威9号	平台动作	总第370期（2015年5B）	进击最前线	6
生化危机 安布雷拉军团	动作射击	总第382期（2015年11B）	前线狙击	24
生化危机 启示录2	动作射击	总第368期（2015年4B）	攻略透解	83
生化危机 启示录2	动作射击	总第368期（2015年4B）	黄金眼	28
生化危机0 高清重制版	动作射击	总第372期（2015年6B）	进击最前线	2
生化危机0 高清重制版	动作射击	总第383期（2015年12A）	CAPCOM@UCG	6
十三机兵防卫圈	未定	总第380期（2015年10B）	心所向	65
噬神者 解放重生	动作	总第376期（2015年8B）	前线狙击	34
噬神者 解放重生	动作	总第378期（2015年9B）	芬里尔情报局	16
噬神者 解放重生	动作	总第381期（2015年11A）	芬里尔情报局	20
噬神者 解放重生	动作	总第383期（2015年12A）	特快专递	72
噬神者 解放重生	动作	总第386期（2016年1B）	芬里尔情报局	14
噬神者2 狂怒解放	动作	总第366期（2015年3B）	黄金眼	18
噬神者2 狂怒解放	动作	总第367期（2015年4A）	攻略透解	72
噬神者2 狂怒解放	动作	总第368期（2015年4B）	VITA命	152
守望先锋	主视角射击	总第383期（2015年12A）	进击最前线	5
数码宝贝物语 网络侦探	角色扮演	总第366期（2015年3B）	前线狙击	8
撕纸小邮差 拆封	动作	总第380期（2015年10B）	黄金眼	89

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
撕纸小邮差 拆封	动作	总第380期（2015年10B）	特快专递	140
死或生 极限沙滩排球3 幸运女神	体育	总第385期（2016年1A）	前线狙击	22
死或生5 最终决战	格斗	总第364·365期（2015年2B·3A）	前线狙击	90
死或生5 最终决战	格斗	总第366期（2015年3B）	黄金眼	18
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第378期（2015年9B）	前线狙击	28
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第382期（2015年11B）	前线狙击	26
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第384期（2015年12B）	攻略透解	32
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第384期（2015年12B）	黄金眼	8
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第385期（2016年1A）	研究中心	32
天空斯派罗 超级战车	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	68
天生战狂	角色扮演	总第377期（2015年9A）	前线狙击	6
王国之心Ⅲ	动作角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	93
王国之心HD 2.8 终章序幕	动作角色扮演	总第380期（2015年10B）	心所向	56
我的世界 故事模式	文字冒险	总第382期（2015年11B）	黄金眼	16
巫师3 狂猎	角色扮演	总第372期（2015年6B）	黄金眼	17
巫师3 狂猎	角色扮演	总第372期（2015年6B）	强作袭来	51
巫师3 狂猎	角色扮演	总第373期（2015年7A）	研究中心	61
巫师3 狂猎 石之心 DLC	角色扮演	总第382期（2015年11B）	DLC补完计划	78
巫师3 狂猎 石之心 DLC	角色扮演	总第382期（2015年11B）	黄金眼	16
无人天空	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	46
无夜国度	动作角色扮演	总第381期（2015年11A）	攻略透解	50
无夜国度	动作角色扮演	总第381期（2015年11A）	黄金眼	16
无夜国度	动作角色扮演	总第372期（2015年6B）	前线狙击	28
无夜国度	动作角色扮演	总第375期（2015年8A）	前线狙击	22
无夜国度	动作角色扮演	总第379期（2015年10A）	前线狙击	23
夏洛克·福尔摩斯 恶魔的女儿	动作冒险	总第382期（2015年11B）	进击最前线	5
夏色高校 青春白皮书	文字冒险	总第373期（2015年7A）	黄金眼	30
邪恶深处	动作冒险	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
邪恶深处 The Assignment DLC	动作冒险	总第369期（2015年5A）	DLC补完计划	98
邪恶深处 The Consequence DLC	动作冒险	总第370期（2015年5B）	DLC补完计划	96
邪恶深处 The Executioner DLC	动作冒险	总第373期（2015年7A）	DLC补完计划	74
新次元游戏 海王星VⅡ	角色扮演	总第368期（2015年4B）	进击最前线	22
新次元游戏 海王星VⅡ	角色扮演	总第370期（2015年5B）	黄金眼	14
新次元游戏 海王星VⅡ	角色扮演	总第371期（2015年6A）	特快专递	70
星球大战 战场前线	动作射击	总第370期（2015年5B）	前线狙击	50
星球大战 战场前线	动作射击	总第374期（2015年7B）	玩游戏	103
星球大战 战场前线	动作射击	总第384期（2015年12B）	攻略透解	20
星球大战 战场前线	动作射击	总第384期（2015年12B）	黄金眼	8
星球大战 战场前线	动作射击	总第384期（2015年12B）	新闻专题	6
星之海洋5 忠诚与背叛	角色扮演	总第370期（2015年5B）	前线狙击	20
星之海洋5 忠诚与背叛	角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	94
星之海洋5 忠诚与背叛	角色扮演	总第380期（2015年10B）	华风起	7
血源诅咒	动作角色扮演	总第364·365期（2015年2B·3A）	前线狙击	94
血源诅咒	动作角色扮演	总第368期（2015年4B）	黄金眼	31
血源诅咒	动作角色扮演	总第368期（2015年4B）	强作袭来	52
血源诅咒	动作角色扮演	总第369期（2015年5A）	研究中心	82
血源诅咒 老猎人	动作角色扮演	总第380期（2015年10B）	华风起	12
血源诅咒 老猎人	动作角色扮演	总第385期（2016年1A）	DLC补完计划	39
阿尔斯兰战记无双	动作	总第372期（2015年6B）	前线狙击	30
阿尔斯兰战记无双	动作	总第380期（2015年10B）	华风起	18
阿尔斯兰战记无双	动作	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
亚普罗辛	动作角色扮演	总第370期（2015年5B）	免费游戏天国	90
淹没之城	动作冒险	总第378期（2015年9B）	黄金眼	20
淹没之城	动作冒险	总第378期（2015年9B）	特快专递	67
伊苏Ⅷ 达娜之泪	动作角色扮演	总第386期（2016年1B）	进击最前线	5
移魂器	平台动作	总第364·365期（2015年2B·3A）	免费游戏天国	172
以撒的结合 重生	动作	总第372期（2015年6B）	免费游戏天国	80

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
银河漂流战士	平台动作	总第381期（2015年11A）	免费游戏天国	96
影牢 另一位公主	动作	总第368期（2015年4B）	黄金眼	29
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	角色扮演	总第375期（2015年8A）	进击最前线	4
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	角色扮演	总第383期（2015年12A）	前线狙击	19
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	角色扮演	总第386期（2016年1B）	前线狙击	19
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	动作角色扮演	总第366期（2015年3B）	黄金眼	18
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	动作角色扮演	总第366期（2015年3B）	特快专递	75
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	动作角色扮演	总第367期（2015年4A）	攻略透解	80
幽灵行动 无法之地	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	116
雨血前传 蜃楼	动作	总第375期（2015年8A）	黄金眼	18
雨血前传 蜃楼	动作	总第375期（2015年8A）	特快专递	101
冤罪杀机2	动作冒险	总第376期（2015年8B）	前线狙击	41
战国BASARA4 皇	动作	总第364·365期（2015年2B·3A）	前线狙击	92
战国BASARA4 皇	动作	总第370期（2015年5B）	前线狙击	44
战国BASARA4 皇	动作	总第376期（2015年8B）	CAPCOM@UCG	21
战国BASARA4 皇	动作	总第377期（2015年9A）	攻略透解	128
战国BASARA4 皇	动作	总第377期（2015年9A）	黄金眼	94
战国无双4 帝国	动作	总第375期（2015年8A）	前线狙击	28
战国无双4 帝国	动作	总第380期（2015年10B）	黄金眼	89
战国无双4 帝国	动作	总第381期（2015年11A）	特快专递	84
战国无双4-Ⅱ	动作	总第366期（2015年3B）	攻略透解	32
战国无双4-Ⅱ	动作	总第366期（2015年3B）	黄金眼	17
战国无双4-Ⅱ	动作	总第367期（2015年4A）	研究中心	56
召唤之夜6 失落的境界	策略角色扮演	总第378期（2015年9B）	进击最前线	4
这是我的战争 孩子们	动作冒险	总第379期（2015年10A）	进击最前线	4
正当防卫3	动作冒险	总第371期（2015年6A）	前线狙击	18
正当防卫3	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	98
正当防卫3	动作冒险	总第385期（2016年1A）	攻略透解	54
正当防卫3	动作冒险	总第385期（2016年1A）	黄金眼	18
职业进化足球2016	体育	总第380期（2015年10B）	攻略透解	102
职业进化足球2016	体育	总第380期（2015年10B）	黄金眼	89
植物大战僵尸 花园战争2	动作射击	总第374期（2015年7B）	玩游戏	109
致命格斗X	格斗	总第370期（2015年5B）	黄金眼	14
中土 摩多之影	动作冒险	总第364·365期（2015年2B·3A）	攻略透解	104
众往归所	文字冒险	总第378期（2015年9B）	攻略透解	57
众往归所	文字冒险	总第378期（2015年9B）	黄金眼	20
重力异想世界 重制版	动作冒险	总第380期（2015年10B）	华风起	22
重力异想世界 重制版	动作冒险	总第386期（2016年1B）	攻略透解	30
重力异想世界2	动作冒险	总第383期（2015年12A）	前线狙击	22
最后的守护者	动作冒险	总第374期（2015年7B）	封面故事	10
最终幻想 零式 高清版	动作角色扮演	总第368期（2015年4B）	攻略透解	102
最终幻想 零式 高清版	动作角色扮演	总第368期（2015年4B）	新闻专题	20
最终幻想 世界	角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	100
最终幻想 世界	角色扮演	总第382期（2015年11B）	前线狙击	22
最终幻想Ⅶ 重制版	角色扮演	总第374期（2015年7B）	封面故事	3
最终幻想XV	动作角色扮演	总第368期（2015年4B）	新闻专题	14
最终幻想XV	动作角色扮演	总第382期（2015年11B）	前线狙击	20
最终幻想XV	动作角色扮演	总第385期（2016年1A）	新闻专题	8

PS3

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第383期（2015年12A）	攻略透解	48
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第383期（2015年12A）	黄金眼	16
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第384期（2015年12B）	攻略透解	48
FIFA 16	体育	总第374期（2015年7B）	玩游戏	106

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
FIFA 16	体育	总第377期（2015年9A）	前线狙击	12
FIFA 16	体育	总第380期（2015年10B）	黄金眼	89
FIFA 16	体育	总第381期（2015年11A）	攻略透解	35
JOJO的奇妙冒险 天堂之眼	动作	总第386期（2016年1B）	黄金眼	13
NBA 2K16	体育	总第381期（2015年11A）	攻略透解	76
NBA 2K16	体育	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
Nitro+爆破者 少女们的无尽决斗	格斗	总第386期（2016年1B）	黄金眼	13
奥丁领域 里普特拉西尔	动作角色扮演	总第377期（2015年9A）	前线狙击	102
奥丁领域 里普特拉西尔	动作角色扮演	总第380期（2015年10B）	华风起	8
变形金刚 毁灭战士	动作	总第381期（2015年11A）	攻略透解	40
变形金刚 毁灭战士	动作	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
变形金刚 毁灭战士	动作	总第382期（2015年11B）	研究中心	64
苍翼默示录 刻之幻影 扩张版	格斗	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
苍翼默示录 刻之幻影 扩张版	格斗	总第370期（2015年5B）	特快专递	84
铲子骑士	平台动作	总第372期（2015年6B）	攻略透解	74
铲子骑士	平台动作	总第372期（2015年6B）	黄金眼	16
传颂之物 虚伪的面具	策略角色扮演	总第371期（2015年6A）	前线狙击	24
传颂之物 虚伪的面具	策略角色扮演	总第378期（2015年9B）	前线狙击	34
传颂之物 虚伪的面具	策略角色扮演	总第381期（2015年11A）	黄金眼	16
大战略 超越2	策略	总第371期（2015年6A）	进击最前线	3
刀剑神域 失落之歌	角色扮演	总第368期（2015年4B）	黄金眼	28
第3次超级机器人大战Z 天狱篇	策略角色扮演	总第367期（2015年4A）	前线狙击	16
第3次超级机器人大战Z 天狱篇	策略角色扮演	总第369期（2015年5A）	攻略透解	36
第3次超级机器人大战Z 天狱篇	策略角色扮演	总第369期（2015年5A）	黄金眼	10
电击文库 战斗巅峰 再燃	格斗	总第386期（2016年1B）	黄金眼	13
孤岛惊魂4	主视角射击	总第367期（2015年4A）	黄金眼	37
海贼无双3	动作	总第368期（2015年4B）	黄金眼	29
海贼无双3	动作	总第369期（2015年5A）	攻略透解	19
黑道圣徒 冲出地狱	动作冒险	总第364・365期（2015年2B・3A）	攻略透解	97
黑道圣徒 冲出地狱	动作冒险	总第364・365期（2015年2B・3A）	黄金眼	75
横行霸道V 抢劫任务 DLC	动作冒险	总第368期（2015年4B）	DLC补完计划	145
横行霸道V 抢劫任务 DLC	动作冒险	总第367期（2015年4A）	黄金眼	37
绝地战兵	动作射击	总第367期（2015年4A）	黄金眼	37
绝地战兵	动作射击	总第367期（2015年4A）	特快专递	52
狂怒传说	角色扮演	总第373期（2015年7A）	传说频道	36
狂怒传说	角色扮演	总第375期（2015年8A）	前线狙击	26
狂怒传说	角色扮演	总第386期（2016年1B）	传说频道	16
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第368期（2015年4B）	进击最前线	32
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第374期（2015年7B）	黄金眼	145
龙翅汤	角色扮演	总第384期（2015年12B）	黄金眼	9
龙之世纪 宗教审判 哈库之颚 DLC	角色扮演	总第369期（2015年5A）	黄金眼	9
龙之信条 在线	动作角色扮演	总第364・365期（2015年2B・3A）	进击最前线	74
龙之信条 在线	动作角色扮演	总第370期（2015年5B）	前线狙击	32
龙珠 超宇宙	动作	总第366期（2015年3B）	黄金眼	17
命运石之门0	文字冒险	总第368期（2015年4B）	进击最前线	23
女神异闻录5	角色扮演	总第366期（2015年3B）	前线狙击	12
女神异闻录5	角色扮演	总第380期（2015年10B）	心所向	46
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第378期（2015年9B）	谍影观察室	18
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第379期（2015年10A）	黄金眼	17
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第379期（2015年10A）	强作袭来	72
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第380期（2015年10B）	研究中心	110
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第381期（2015年11A）	谍影观察室	34
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第381期（2015年11A）	特快专递	90
热情传说	角色扮演	总第364・365期（2015年2B・3A）	攻略透解	128
热情传说	角色扮演	总第364・365期（2015年2B・3A）	黄金眼	75
热情传说	角色扮演	总第366期（2015年3B）	研究中心	68
热情传说	角色扮演	总第367期（2015年4A）	传说频道	39
热情传说	角色扮演	总第370期（2015年5B）	传说频道	18

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
热血进行曲 大运动会 全明星特别篇	动作	总第367期（2015年4A）	黄金眼	36
如龙 极	动作冒险	总第380期（2015年10B）	华风起	24
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第368期（2015年4B）	攻略透解	66
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第368期（2015年4B）	黄金眼	30
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第369期（2015年5A）	研究中心	70
如龙0 誓约之地	动作冒险	总第372期（2015年6B）	新闻专题	6
杀戮地带 雇佣兵	主视角射击	总第371期（2015年6A）	免费游戏天国	74
生化危机 启示录2	动作射击	总第368期（2015年4B）	攻略透解	83
生化危机 启示录2	动作射击	总第368期（2015年4B）	黄金眼	28
生化危机0 高清重制版	动作射击	总第372期（2015年6B）	进击最前线	2
死或生5 最终决战	格斗	总第364・365期（2015年2B・3A）	前线狙击	90
死或生5 最终决战	格斗	总第366期（2015年3B）	黄金眼	18
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第378期（2015年9B）	前线狙击	28
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第382期（2015年11B）	前线狙击	26
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第384期（2015年12B）	攻略透解	32
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第384期（2015年12B）	黄金眼	8
索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	角色扮演	总第385期（2016年1A）	研究中心	32
天空斯派罗 超级战车	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	68
我的世界 故事模式	文字冒险	总第382期（2015年11B）	黄金眼	16
无夜国度	动作角色扮演	总第381期（2015年11A）	攻略透解	50
无夜国度	动作角色扮演	总第381期（2015年11A）	黄金眼	16
无夜国度	动作角色扮演	总第372期（2015年6B）	前线狙击	28
无夜国度	动作角色扮演	总第375期（2015年8A）	前线狙击	22
无夜国度	动作角色扮演	总第379期（2015年10A）	前线狙击	23
夏色高校 青春白皮书	文字冒险	总第373期（2015年7A）	黄金眼	30
邪恶深处	动作冒险	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
邪恶深处 The Assignment DLC	动作冒险	总第369期（2015年5A）	DLC补完计划	98
邪恶深处 The Consequence DLC	动作冒险	总第370期（2015年5B）	DLC补完计划	96
邪恶深处 The Executioner DLC	动作冒险	总第373期（2015年7A）	DLC补完计划	74
星之海洋5 忠诚与背叛	角色扮演	总第370期（2015年5B）	前线狙击	20
星之海洋5 忠诚与背叛	角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	94
星之海洋5 忠诚与背叛	角色扮演	总第380期（2015年10B）	华风起	7
阿尔斯兰战记无双	动作	总第372期（2015年6B）	前线狙击	30
阿尔斯兰战记无双	动作	总第380期（2015年10B）	华风起	18
阿尔斯兰战记无双	动作	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
移魂器	平台动作	总第364・365期（2015年2B・3A）	免费游戏天国	172
影牢 另一位公主	动作	总第368期（2015年4B）	黄金眼	29
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	角色扮演	总第375期（2015年8A）	进击最前线	4
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	角色扮演	总第383期（2015年12A）	前线狙击	19
勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫嘉尔德吧	角色扮演	总第386期（2016年1B）	前线狙击	19
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	动作角色扮演	总第366期（2015年3B）	黄金眼	18
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	动作角色扮演	总第366期（2015年3B）	特快专递	75
勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城	动作角色扮演	总第367期（2015年4A）	攻略透解	80
战国BASARA4 皇	动作	总第364・365期（2015年2B・3A）	前线狙击	92
战国BASARA4 皇	动作	总第370期（2015年5B）	前线狙击	44
战国BASARA4 皇	动作	总第376期（2015年8B）	CAPCOM@UCG	21
战国BASARA4 皇	动作	总第377期（2015年9A）	攻略透解	128
战国BASARA4 皇	动作	总第377期（2015年9A）	黄金眼	94
战国无双4 帝国	动作	总第375期（2015年8A）	前线狙击	28
战国无双4 帝国	动作	总第380期（2015年10B）	黄金眼	89
战国无双4 帝国	动作	总第381期（2015年11A）	特快专递	84
战国无双4－Ⅱ	动作	总第366期（2015年3B）	攻略透解	32
战国无双4－Ⅱ	动作	总第366期（2015年3B）	黄金眼	17
战国无双4－Ⅱ	动作	总第367期（2015年4A）	研究中心	56

读编交流 EDITORS & GODS

索引



PSP

Xbox One

读编交流 EDITORS & GODS

索引

XONE游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第381期（2015年11A）	特快专递	90
枪，血，黑手党	动作	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
荣誉战魂	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	110
杀出重围 人类分裂	动作冒险	总第369期（2015年5A）	进击最前线	4
杀出重围 人类分裂	动作冒险	总第370期（2015年5B）	前线狙击	25
神威9号	平台动作	总第370期（2015年5B）	进击最前线	6
生化危机 启示录2	动作射击	总第368期（2015年4B）	攻略透解	83
生化危机 启示录2	动作射击	总第368期（2015年4B）	黄金眼	28
生化危机0 高清重制版	动作射击	总第372期（2015年6B）	进击最前线	2
生化危机0 高清重制版	动作射击	总第383期（2015年12A）	CAPCOM@UCG	6
守望先锋	主视角射击	总第383期（2015年12A）	进击最前线	5
水果忍者 Kinect	动作	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
死或生5 最终决战	格斗	总第364·365期（2015年2B·3A）	前线狙击	90
死或生5 最终决战	格斗	总第366期（2015年3B）	黄金眼	18
塔科马疑云	动作冒险	总第379期（2015年10A）	前线狙击	20
天空斯派罗 超级战车	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	68
天生战狂	角色扮演	总第377期（2015年9A）	前线狙击	6
脱逃者 行尸走肉	动作冒险	总第375期（2015年8A）	进击最前线	5
王国之心Ⅲ	动作角色扮演	总第374期（2015年7B）	玩游戏	93
瘟疫公司 进化	策略	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
我的世界 故事模式	文字冒险	总第382期（2015年11B）	黄金眼	16
巫师3 狂猎	角色扮演	总第372期（2015年6B）	黄金眼	17
巫师3 狂猎	角色扮演	总第372期（2015年6B）	强作袭来	51
巫师3 狂猎	角色扮演	总第373期（2015年7A）	研究中心	61
巫师3 狂猎 石之心 DLC	角色扮演	总第382期（2015年11B）	黄金眼	16
巫师3 狂猎 石之心 DLC	角色扮演	总第382期（2015年11B）	DLC补完计划	78
夏洛克·福尔摩斯 恶魔的女儿	动作冒险	总第382期（2015年11B）	进击最前线	5
邪恶深处	动作冒险	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
邪恶深处 The Assignment DLC	动作冒险	总第369期（2015年5A）	DLC补完计划	98
邪恶深处 The Consequence DLC	动作冒险	总第370期（2015年5B）	DLC补完计划	96
邪恶深处 The Executioner DLC	动作冒险	总第373期（2015年7A）	DLC补完计划	74
星球大战 战场前线	动作射击	总第370期（2015年5B）	前线狙击	50
星球大战 战场前线	动作射击	总第374期（2015年7B）	玩游戏	103
星球大战 战场前线	动作射击	总第384期（2015年12B）	攻略透解	20
星球大战 战场前线	动作射击	总第384期（2015年12B）	黄金眼	8
星球大战 战场前线	动作射击	总第384期（2015年12B）	新闻专题	6
淹没之城	动作冒险	总第378期（2015年9B）	黄金眼	20
淹没之城	动作冒险	总第378期（2015年9B）	特快专递	67
以撒的结合 重生	动作	总第372期（2015年6B）	免费游戏天国	80
幽灵行动 无法之地	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	116
冤罪杀机2	动作冒险	总第376期（2015年8B）	前线狙击	41
战争宝石	益智解谜	总第384期（2015年12B）	黄金眼	9
战争机器 终极版	动作射击	总第374期（2015年7B）	玩游戏	30
战争机器 终极版	动作射击	总第379期（2015年10A）	攻略透解	29
这是我的战争 孩子们	动作冒险	总第379期（2015年10A）	进击最前线	4
正当防卫3	动作冒险	总第371期（2015年6A）	前线狙击	18
正当防卫3	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	98
正当防卫3	动作冒险	总第385期（2016年1A）	攻略透解	54
正当防卫3	动作冒险	总第385期（2016年1A）	黄金眼	18
职业进化足球2016	体育	总第380期（2015年10B）	攻略透解	102
职业进化足球2016	体育	总第380期（2015年10B）	黄金眼	89
植物大战僵尸 花园战争2	动作射击	总第374期（2015年7B）	玩游戏	109
致命格斗X	格斗	总第370期（2015年5B）	黄金眼	14
中土 摩多之影	动作冒险	总第364·365期（2015年2B·3A）	攻略透解	104
最终幻想 零式 高清版	动作角色扮演	总第368期（2015年4B）	攻略透解	102
最终幻想ＸＶ	动作角色扮演	总第382期（2015年11B）	前线狙击	20
最终幻想ＸＶ	动作角色扮演	总第385期（2016年1A）	新闻专题	8

Xbox 360

X360游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第383期（2015年12A）	攻略透解	48
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第383期（2015年12A）	黄金眼	16
COD 黑色行动Ⅲ	主视角射击	总第384期（2015年12B）	攻略透解	48
COD 先进战争 Ascendance DLC	主视角射击	总第369期（2015年5A）	黄金眼	9
FIFA 16	体育	总第374期（2015年7B）	玩游戏	106
FIFA 16	体育	总第377期（2015年9A）	前线狙击	12
FIFA 16	体育	总第380期（2015年10B）	黄金眼	89
FIFA 16	体育	总第381期（2015年11A）	攻略透解	35
NBA 2K16	体育	总第381期（2015年11A）	攻略透解	76
NBA 2K16	体育	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
变形金刚 毁灭战士	动作	总第381期（2015年11A）	攻略透解	40
变形金刚 毁灭战士	动作	总第381期（2015年11A）	黄金眼	17
变形金刚 毁灭战士	动作	总第382期（2015年11B）	研究中心	64
孤岛惊魂4	主视角射击	总第367期（2015年4A）	黄金眼	37
古墓丽影 崛起	动作冒险	总第368期（2015年4B）	前线狙击	37
古墓丽影 崛起	动作冒险	总第377期（2015年9A）	前线狙击	14
古墓丽影 崛起	动作冒险	总第384期（2015年12B）	黄金眼	11
古墓丽影 崛起	动作冒险	总第384期（2015年12B）	强作袭来	91
黑道圣徒 冲出地狱	动作冒险	总第364·365期（2015年2B·3A）	攻略透解	97
黑道圣徒 冲出地狱	动作冒险	总第364·365期（2015年2B·3A）	黄金眼	75
横行霸道Ⅴ 抢劫任务 DLC	动作冒险	总第368期（2015年4B）	DLC补完计划	145
横行霸道Ⅴ 抢劫任务 DLC	动作冒险	总第367期（2015年4A）	黄金眼	37
尖叫乐园	模拟经营	总第367期（2015年4A）	黄金眼	36
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第368期（2015年4B）	进击最前线	32
乐高 侏罗纪世界	动作冒险	总第374期（2015年7B）	黄金眼	145
龙之世纪 宗教审判 哈库之颚 DLC	角色扮演	总第369期（2015年5A）	黄金眼	9
龙珠 超宇宙	动作	总第366期（2015年3B）	黄金眼	17
模拟山羊	动作冒险	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第378期（2015年9B）	谍影观察室	18
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第379期（2015年10A）	黄金眼	17
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第379期（2015年10A）	强作袭来	72
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第380期（2015年10B）	研究中心	110
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第381期（2015年11A）	谍影观察室	34
潜龙谍影V 幻痛	动作冒险	总第381期（2015年11A）	特快专递	90
神威9号	平台动作	总第370期（2015年5B）	进击最前线	6
生化危机 启示录2	动作射击	总第368期（2015年4B）	攻略透解	83
生化危机 启示录2	动作射击	总第368期（2015年4B）	黄金眼	28
生化危机0 高清重制版	动作射击	总第372期（2015年6B）	进击最前线	2
死或生5 最终决战	格斗	总第364·365期（2015年2B·3A）	前线狙击	90
死或生5 最终决战	格斗	总第366期（2015年3B）	黄金眼	18
天空斯派罗 超级战车	动作冒险	总第374期（2015年7B）	玩游戏	68
我的世界 故事模式	文字冒险	总第382期（2015年11B）	黄金眼	16
邪恶深处	动作冒险	总第369期（2015年5A）	DLC补完计划	98
邪恶深处	动作冒险	总第370期（2015年5B）	DLC补完计划	96
邪恶深处	动作冒险	总第370期（2015年5B）	黄金眼	15
邪恶深处	动作冒险	总第373期（2015年7A）	DLC补完计划	74
职业进化足球2016	体育	总第380期（2015年10B）	攻略透解	102
职业进化足球2016	体育	总第380期（2015年10B）	黄金眼	89
中土 摩多之影	动作冒险	总第364·365期（2015年2B·3A）	攻略透解	104

文章名	涉及游戏	所在期数	页码
来自波兰的猎魔人	“《巫师》系列”	总第364·365期（2015年2B·3A）	177
银河终焉默示录	“《超级机器人大战》系列”	总第364·365期（2015年2B·3A）	198
硬派之魂	《血源诅咒》	总第368期（2015年4B）	47
破碎星物种起源	《进化》	总第371期（2015年6A）	86
白狼传（上）	“《巫师》系列”	总第372期（2015年6B）	37
神话的尽头·Z之终局	《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》	总第372期（2015年6B）	102
白狼传（下）	“《巫师》系列”	总第373期（2015年7A）	85
蝙蝠侠之死	《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》	总第375期（2015年8A）	36
爱与勇气的25周年	“《火焰之纹章》系列”	总第375期（2015年8A）	68
妖怪手表——下一个《口袋妖怪》？	“《妖怪手表》系列”	总第376期（2015年8B）	96
一场平凡又特殊的战争	《这是我的战争》	总第378期（2015年9B）	103
飞车战鼓摇滚不止 末世废土狂暴不息	《疯狂麦克斯》	总第379期（2015年10A）	51
曲终，人散	《潜龙谍影V 幻痛》	总第379期（2015年10A）	68
失落的一环	《潜龙谍影V 幻痛》	总第379期（2015年10A）	95
探究Big Boss灵与肉	《潜龙谍影V 幻痛》	总第380期（2015年10B）	143
玻璃之男与石之心	《巫师3 狂猎 石之心》	总第382期（2015年11B）	83
格林伍德见闻录（上）	《热情传说》	总第383期（2015年12A）	102
三起三落？劳拉的探索之旅	《古墓丽影 崛起》	总第384期（2015年12B）	84
废土制造者	《辐射4》	总第384期（2015年12B）	112
百鬼夜行	《夜游》	总第384期（2015年12B）	139
格林伍德见闻录（下）	《热情传说》	总第384期（2015年12B）	148



你问我
除了英雄之外
这个世界还需要什么？
当然是恶棍啦噗哈哈哈哈！
ナノ
コーラ
キキ
コーラ
素晴らしい!
I PLAY
I PLAY
守望先锋
Overwatch
机种：PS4/XOne
类型：主视角射击
发行商：Blizzard
发售日期：2016年春季

VOL.15 ■ Capcom创意游戏合集・第四弹

TOUCH 指间方圆 .UCG

编辑精选
十款佳作
一并奉上

—编辑频道—
炉石旅馆

经典重生
圣剑传说 最终幻想外传

打造成人童话
讲述英雄之魂的
格林笔记

VOL.
15

指间方圆

TOUCH·UCG
CONTENTS

COVER STAFF
封面用图：圣剑传说 最终幻想外传
设计：anubis

编辑精选

资讯

前瞻

编辑频道

每期一荐
生命线 静夜









编剧：
Dave Justus











EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选



新世界
ニューワールド

承袭了《.hack》世界观并重新构筑的全新作品，也是“Project N.U.”企划的第一部游戏，依然由贞本义行负责人设，CyberConnect2 负责开发。本作采用了全 3D 的即时制战斗，玩家可以在线上与好友组队作战，而《.hack》系列”中的经典角色也会登场。



怒首领蜂 一面番长
怒首领蜂 一面番长

老牌弹幕游戏开发商 Cave 带来的《怒首领蜂》系列”最新作，与以往作品较高的定价不同，本作完全免费供玩家下载游玩。游戏设置多种难度供不同水平的玩家挑战，只要达成一定的条件便会逐步开放。虽说少不了课金和广告元素，不过丰富的自定义及成长系统依然能让人沉迷。



兄弟 双子传说
Brothers: A Tale of Two Sons

《兄弟 双子传说》这款别具一格的动作冒险游戏终于来到了移动平台，左右摇杆分别控制兄弟二人的操作非常新颖，而略显悲情的故事发展，在唯美画面的衬托下，更容易令人感动。或许不少玩家已经在主机或 PC 平台上体验过这款传奇般的冒险，但移动版也仍然值得重温。



Swing Copters 2
Swing Copters 2

《Flappy Bird》开发者 Dong Nguyen 带来的全新作品，游戏依然走的是像素风格、玩法简单但操作却会令人无比抓狂的路线。简单点来说本作有点像是《Flappy Bird》的垂直版，玩家要点击屏幕控制主角转向并躲避障碍，由于障碍物也会跟着变化，难度可谓更上一层。



横行霸道 自由城故事
Grand Theft Auto: Liberty City Stories

《横行霸道 自由城故事》登陆移动平台，并且不仅仅是简单的移植。RockStar 为游戏重新绘制了高清贴图，并加入了实时的光源和阴影，最新的 iOS 设备甚至还能够以全程 60 帧的状态运行，并提供对 3D Touch 操作的支持，让这款经典之作散发出了全新的魅力。



Clash Royale
Clash Royale

以《部落冲突（Clash of Clans）》、《海岛奇兵（Boom Beach）》等优秀策略类手游而名声大噪的芬兰厂商 Supercell 近期又带了一款新作。这款强调即时对战的塔防类游戏依然沿用了清新可爱的风格，并与卡牌玩法相结合，新意十足，也让思考和博弈的乐趣更上一层。



符石守护者
Runestone Keeper

完全停不下来的地牢类佳作，更为难得的是这是一款由国内团队开发的游戏。游戏具备职业、装备、随机冒险等经典元素，简单的战斗操作让人瞬间就能投入其中，或许刚开始时会让你有点懊恼，不过一旦上手之后便是另一番天地，其游戏理念与移动平台更是完美贴合！



惊风乱飐 风之秘密
Blown Away : Secret of the Wind

风格独特的横版解谜游戏，倒霉的主角因为一场飓风，即将建成的房屋瞬间化为碎片飘散各地，甚至连浓密的头发也被吹得仅剩一根“呆毛”。所幸他还拥有一双可以瞬移的神奇鞋子，而我们正是要借助这个仅存的力量，前往各地寻找碎片，重建家园。



方块脸
Squareface

“四四方方”的《GTA》来袭！一款以纸盒人为主角的动作游戏，并提供了巨大的场景供玩家进行探险，随处可见的各种物品都可以成为玩家的武器，在这个危机四伏的神秘世界中，闯荡出自己的一番天地。本作目前有 40 个剧情关卡供玩家挑战，不同场景的谜题设置也都各具特色。



迷宫食堂
ダンジョン食堂

本作有“舌尖上的地下城”之美称，玩家作为一个把餐厅开到迷宫中的宫廷料理人。每天的任务便是尽可能收集散落在迷宫各处的特色食材，来维持餐厅的经营。游戏画面颇为复古，不过核心乐趣不减，结合了经营和 RPG 式成长元素的玩法，让人不自觉就投入其中。

资讯NEWS

黑历史重演？《偶像大师 XENOGLOSSIA》参战《超级机器人大战 X-Ω》

由 BNEI 授权 SEGA 进行开发运营的移动平台《机战》新作——《超级机器人大战 X-Ω》即将迎来一款“重量级”的作品参战，那就是“《偶像大师》系列”的衍生动画——《偶像大师 XENOGLOSSIA》，作品中的角色和机体将于 12 月下旬起，作为限定内容加入游戏当中，目前官方已经公布了天海春香及其座驾“IMBER”。

《偶像大师 XENOGLOSSIA》这部由 Sunrise 制作的动画于 2007 年开播，虽然挂着“偶像大师”的名号，主角也确实是以 765pro 的 11 位偶像为原型，但其实除此之外实际内容与原作毫无关联，是一部讲述了少女们拯救地球的机器人动画，甚至连声优也换了个遍。即便动画本身的素质还算过得去，但依然成为了系列粉丝心中的黑历史，此后官方也很少再次提及这款作品。如今把它挖出来当做一款手游的限定内容，不知道会有多少玩家肯买账啊。

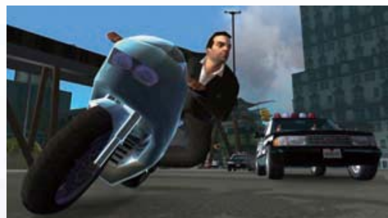




《横行霸道 自由城故事》推出iOS版，支持全新3D Touch

此前 Rockstar 已经将多款《横行霸道》的游戏搬上移动平台，并在画面、操作和体验上都进行了优化，玩家的反响也非常不错，而就在 2015 年 12 月中旬，又一款系列作品——《横行霸道 自由城故事》推出 iOS 版，官方表示除了画面上的强化，以及流畅的 60 帧体验外，本次的 iOS 版还支持 iPhone 6s 等最新设备的 3D Touch 功能，让玩家在触屏上也能得到良好而新奇的操作感。

《自由城故事》为玩家描绘了一场自由城中各个帮派间的大混战，剧情编排即便今天看来也依然非常出色。游戏的售价为 45 元人民币，之后也将会推出 Android 版，不过由于硬件方面的限制，不会支持 3D Touch 操作。







《游戏王》手游新作2016年上市，多款新作筹备中

Konami 于 2015 年 12 月底公布了旗下漫画改编游戏《游戏王》在 2016 年的发展规划，为了迎接即将到来的系列 20 周年纪念，将会有多款新作在不同的平台上推出。

首先会在 2016 春季登场的是面向移动平台的新作——《游戏王 决斗链接（游戏王 デュエルリンクス）》，而此前已经在运营的移动平台作品《游戏王 决斗世代》也将持续进行更新。之后会在 2016



◀移动平台新作《游戏王 决斗链接》

年的夏季于 3DS 平台上推出一款新作，2016 年底还有面向游戏主机和 PC 的跨平台网络游戏《游戏王 Online Game（暂定）》。看来除了实体卡牌之外，Konami 也准备将这个系列以数字化的形态推广到更多的平台上。



▶已经在运营中的《游戏王 决斗世代》

《神威9号》发售在即，海外联动先行



由稻船敬二负责开发的横版动作游戏《神威 9 号》预计将在 2016 年 2 月上市，虽然游戏尚未正式推出，不过与其他作品的联动计划倒是已经先行展开了。

如果各位一直有留意《指间方圆》的内容，那么应该还记得我们曾在编辑推荐栏目中向大家介绍过一款由香港团队开发的音乐游戏《HachiHachi》，其正是本次与《神威 9 号》展开联动的作品，实在令人颇感意外。据悉《HachiHachi》的团队成员还亲自前往日本与 Comcept 公司进行洽谈，才最终促成了这项合作。游戏将会收录特别混音版的《神威 9 号》主题曲，并且也会加入相关的头像、饰品、卡片等等，对这两款作品感兴趣的玩家不妨多多留意。

BNEI正式公开“《块魂》系列”新作

玩法新奇独特的“《块魂》系列”已经许久没有新作问世，此前 BNEI 曾注册过名为《Tap My Katamari》的游戏商标，疑似是与《块魂》相关的新作，而在 12 月底举办的 Jump Festa 2016 活动中，官方终于正式公开了游戏的相关情报，证实了玩家此前的猜测。

《Tap My Katamari》将会在近期登陆 iOS 和 Android 两大移动平台，虽说依然是大家所熟悉的“滚滚滚”的玩法，不过与此前 3D 画面的作品不同，本作采用了 2D 横版的玩法，简单快速的操作明显是为了配合手机这类小屏幕设备，多彩且柔和的配色则让本作更显小清新的风格。







《怪物猎人 探索》大型更新，多项新内容追加

《怪物猎人 探索》在 2015 年 12 月中下旬迎来了 2.1 版本的大型更新，追加了多项全新的内容，包括猎人同伴系统、全新的探索岛屿以及用于交换珍稀素材的交易系统等。

猎人同伴系统

此前玩家进行单人任务时只能最多带两只艾露猫，而在最新的版本中玩家则可以再多带一名 NPC 猎人作为同伴，前提是必须先完成对应角色的专属任务后，才能在搭档酒馆中雇佣他们。猎人同伴和艾露猫一样会为玩家提供各种帮助，体力耗尽后也会在一定的时间内复活，不同的是他们还拥有特别的对话，为任务增添几分不一样的乐趣。另外游戏为猎人同伴提供了成长及自定义系统，除了能使用特殊道具对他们进行强化升级之外，还可以让他们装备上自己所拥有的武器和防具。



▲雇佣NPC猎人



▲为NPC猎人换上自己打造的装备

新岛屿开放

本次更新还开放了新的岛屿供玩家冒险和探索，为了帮助偶遇的少女，玩家将前往此地，而在岛屿的深处，强大的碎龙即将登场。

更多“来袭任务”陆续开放，豪火龙即将登场

水龙、雷狼龙相关的的“来袭任务”会陆续登场，而早先公布的火龙亚种——豪火龙很快也会在游戏中现身。

资讯

NEWS

《最终幻想IX》将迎来首个移植版

Square Enix 于 1 月初宣布，将会很快把 PS 上的《最终幻想 IX》移植到两大移动平台上，而这也是本作自 2000 年发售以来，首次真正以移植版的身份登陆其他平台。在经历了之前两作黑暗工业为主题的《最终幻想》后，系列第 9 部作品出人意料地回归梦幻的童话风格，出众的游戏素质亦得到了众多粉丝的认可。

本次的移植将会对画面表现和贴图精度进行强化，另外也会延续在《最终幻想 VII》移植版中引入的各项“官方金手指”功能，包括瞬间满级、能力最大化、关闭遇敌等等，继续帮玩家把 RPG 玩出 AVG 的感觉。目前本作的售价和发布时间尚未公开。



《饥荒 移动版》正式支持简体中文



2013 年在 PC 平台上推出的生存游戏《饥荒》，于今年在移动平台上发布了《饥荒移动版（Don't Starve: Pocket Edition）》，让玩家可以更加方便地在移动设备上体验到画风独特的荒野求生大冒险。虽然游戏的素质毋庸置疑，不过由于缺乏中文支持的原因，阻碍了不少国内玩家购买的决心。而在 12 月份的版本更新中，开发商 Klei 终于为游戏增加了多国语言的支持，其中就包括简体中文，对语言有顾虑的玩家可以放心入手了，毕竟 18 元的售价还是非常合理的。惟一美中不足的是，中文的翻译质量还有提升的空间。

COMPILE HEART手游新作预告，绅士游戏预感！



COMPILE HEART 在 1 月 11 日开启了一个神秘的新作预告页面，并表示会是一款针对移动平台的作品。从网页上美少女风格的角色剪影，以及被重点展示的关键字“凸”，都不由得令人联想到《限界凸骑》、《限界凸起》等等大打擦边球的绅士游戏系列。看来玩家们很快就可以尽情地在移动设备上“搓”屏幕了。

《太鼓之达人+》将登陆Android

iOS平台的《太鼓之达人+》已经运营多年，超过300首以上的曲目阵容更是非常豪华。不过Android平台的玩家就没有那么幸运了，除了几款转瞬即逝的实验性作品外，Android这么长时间以来，一直没有一款像模像样的《太鼓之达人》。而经过这么久的沉积，BNEI终于在近期公开了Android的专属作品《太鼓之达人+新曲随取》，并开启了事前登陆。看来BNEI总算下定决心要将这个系列拓展到更多平台上，对于使用Android设备的粉丝来说也是个好消息。不过官方目前依然没有公开游戏的具体配信日期。



《聚爆 第零日》众筹目标达成，“静静”声优将参与配音





在上一期的《指间方圆》中，曾向大家介绍了以《聚爆》世界观改编的动画电影《聚爆 第零日》在Kickstarter上开启众筹的消息，而目前这个项目已经顺利达成了众筹40万美元的目标，看来玩家对这款作品也充满了期待。据悉电影版将会讲述游戏时间线二十年前的故事，并由原本人马进行打造。而除了众筹成功的好消息外，《潜龙谍影V 原爆点》中“静”的原型Stefanie Joosten，也会参与电影的配音。

初尝手游甜头？Bethesda成立新工作室

Bethesda在2015年推出的“《辐射》系列”手游——《辐射 避难所》大获好评，更是一口气拿下了全球多个国家的热门移动游戏榜首位。而除了良好的口碑外，游戏内置的课金系统想必也为Bethesda带来了相当可观的收益，因此近期他们宣布将会成立一个全新的工作室——蒙特利尔工作室，其中的核心业务就包括移动游戏的开发。据报道新工作室汇聚了超过40位优秀的开发者，除了传统的PC和主机平台外，移动游戏也将会是蒙特利尔工作室今后重点开发的项目。



目前Bethesda还有一款以《上古卷轴》为基础开发的卡牌类手游《上古卷轴 传奇》尚未推出，而照此趋势，今后他们在移动端的作品将会持续增加。

未来趋势？Google成立VR部门


■Google打造的简易VR产品：Google Cardboard

VR设备可谓是近一段时间以来最热门的话题之一，游戏领域索尼开发已久的PlayStation已经蓄势待发，而应用更广泛的Oculus VR也于1月7日正式开启预售，虽说599美元的价格并不亲民，但也算处于普通用户可以接受的范围，因此在2016年，虚拟现实的应用绝对是无法忽视的热点。

而作为全球科技巨头的Google近期也专门成立了VR部门，看来是要在今后加快这一方面的研发步调，新部门由Clay Bavor负责领导，此前他曾主导过“Google Cardboard”这款用纸板和手机相结合的廉价VR概念产品。



Capcom的新生力量 创意游戏合集 第四弹

在新的一年到来之际，我们之前持续向大家介绍的 Capcom“つくれん”企划，也推出了 2015 年的最后一款作品《ぷくるつ！》，至此这个 2015 年开展的游戏企划，总共推出了 19 款作品，虽然并非是大投入大制作，但小而美的游戏体验也让我们切实感受到了 Capcom 新人们的热情与创意。那么本期便来看看第四弹合集的 5 款作品，说不定能够让你在过年回家的旅途上换换口味，获得别样的乐趣。



アルザケラ -记忆の迷宫-




iOS　And

游戏的标题说明了一切，这就是一款考验玩家快速记忆力的作品，当然还有反应能力。所谓“迷宫”，其实指的并不是路线有多复杂，相反小黑人的寻宝路线完全就是一条没有分叉的直线，而用于迷惑玩家的，便是挡在直线中的各种机关。当第一次到达机关处时，游戏会给予玩家正确的提示，按照提示进行操作后便会取得一定的金币，并返回初始位置将金币放回自己的大本营中。接着则会继续返回迷宫中冒险，当第二次回到刚刚触发的机关时玩家就必须根据记忆进行正确操作，才能继续前进来到下一个机关处。此后便是要取回所有机关处的金币，并凭借记忆力一次又一次地再次通过，最终取得终点处最大的宝藏。而随着关卡的推进，机关的数量和复杂程度会不断提升，加上紧迫的时间限制，一条简单的直线，便成为了玩家记忆的迷宫。






もろこしボンバー




iOS　And

非常过瘾的弹射类游戏，玩家控制玉米加农炮的发射角度，来引爆源源不断出现的玉米粒们。玉米粒中隐藏着较大的黑色爆弹以及若干个红色的小型爆弹，只要通过正确的角度将黑色爆弹引爆，便可以与红色小型爆弹形成连锁，一口气将场景中所有的玉米粒统统做成美味的爆米花。由于玩家每回合只有 3 次发射机会，未消除完的玉米粒则会砸向玩家，并造成伤害。在 HP 值和时间倒数的双重限制下，如何快速作出准确的判断，便显得尤为刺激。出色的音效和视觉效果为本作增色不少，看着玉米粒们被炸成爆米花并在屏幕中纷纷落下，感觉相当过瘾。









Stricia




iOS　And

中二度十足却又相当考验智商的一款作品。世界各处的小岛正遭受严重的自然灾害，燃烧的密林、冰封的山川……正等待在玩家们使用魔法去消除异象，而魔法则需要对应的魔法阵才能引发。当然游戏并不会真的要求玩家实实在在地凭空“画”出一个魔法阵来，而是会给出一个多边形，每个顶点与相邻的顶点都会由直线相连，玩家每次可以交换其中两个顶点的位置，并在规定的步数内将多边形调整为提示中的魔法阵形状。不要小看只是在平面内进行调整，由于有调整次数的限制，因此对玩家的空间想象能力依然有着很高的要求，即便是第一关最简单的 6 边形魔法阵，在初次接触时依然会让人摸不着方向，更别提后续关卡中更复杂的图像以及接二连三的多次调整。看来中二病也是需要高智商的呀。







I AM GOD




iOS　And

操作体验非常特别的一款横版解谜类游戏，可爱的球状生物会从左向右在场景中自动前进，哪怕前方有致命的陷阱和敌人也依然义无反顾，玩家无法主动控制其行动，除非碰到了障碍物才会自动转向。而为了确保主角在危机四伏的冒险途中安全前进，玩家所能主动利用的，仅仅只是一块下落的石头而已。

点击屏幕的任意位置，巨石便会从对应的位置落下，第二次落下后则前一次的石头便会自动消失，因此整个场景在某个时间内仅会有一块石头供玩家利用。填埋陷阱、砸死敌人以及压住机关开启阀门等都是最基础的使用方法，在游戏的后期，玩家甚至需要思考用石头为敌人铺路让其触发隐藏在场景深处的机关、或是利用场地角度的变化让石头达到原本所无法企及的位置，甚至于要精确地掌握下落的时间点从而让主角和敌人同时达到自己所期望的目的。这些固然都取决于玩家对场景的灵活分析，不过最有可能被忽视的一点是，千万不要因为随意的点击，而让主角直接被落下的石头砸死……









ぷくるっ!




iOS　And

尽情的搓肥皂吧，并让搓出的泡泡们去消灭从下水道中悄悄潜入的细菌们。既然是搓肥皂，那玩家就必须真的来回滑动屏幕下方肥皂的位置，伴随着滑溜溜的音效，一个个带着笑脸的浅蓝色泡泡便接连出现。场景中最多可以同时存在 10 个泡泡，玩家既可以直接将浅蓝色泡泡弹向细菌将其消灭，也可以将泡泡进行融合，融合数量越多则颜色越深、体积越大，威力自然也就越强，当融合为“天使泡泡”时便可以引发全屏爆破效果，将可见范围内的所有细菌一扫而空。

虽然看上去是个非常简单的弹射消除类游戏，但其实也隐藏着不少策略元素：一块肥皂能够产生的泡泡十分有限，而除了要消灭前期源源不断的小细菌外，每个关卡的结尾玩家还要面对 BOSS 级别的超大细菌，那么如何以最少的泡泡发挥出最大的威力，既能阻止前期杂兵的进攻，又可以存到足够的战力对付最终 BOSS，才是游戏的精髓所在。









グリムノーツ
Grimms Notes

それがこの世界の
ひとびとの生き方

格林笔记 iOS And
グリムノーツ Square Enix 2016年内

召唤英雄们奔赴战场

在这个以童话世界为主题的舞台上，玩家却要召唤古代的英雄们奔赴战场，以简单的触摸和滑动操作进行控制，便能享受到颇有动作性的横版战斗体验。而动画渲染的画面风格，也让“童话”着一主题更加突出。





在战斗中获得道具和素材可以用于打造各种武器，以此来提升英雄们的战斗力。游戏还搭载了即时联机系统，玩家之间可以组成战斗小队共同挑战。



利用寄宿着古代英雄之魂的“引导之栞”，玩家可以在战斗中切换两种不同的英雄形态，根据战场的情况改变角色的职业和攻击方式，在动作性的战斗之余，也包含了策略元素。

在战斗中会不断地积累计量槽，蓄满后便可以发动不同角色特有的必杀技。伴随着全屏的特写演出，不仅可以一口气消灭所有的敌人，也可以恢复同伴的体力值等等，不同的英雄都会有与其身份相符的特色招式。



四种英雄职业





防御手

使用武器类型：枪、锤

职业特点：以坚固的防御著称，虽然在攻击力上可能略逊于攻击手，但防御力却非常优秀，让其站在队伍前方的话可以有效保证我方角色的安全。

攻击手

使用武器类型：剑、大剑

职业特点：擅长于近身战斗的职业类型，以利剑给身处前线的敌人造成极大的伤害。





射手

使用武器类型：双手杖、弓

职业特点：在远距离游走并抓准机会进行攻击的职业类型，可以通过积极的走位在闪避敌人攻击的同时，也可以有伤害输出。

治疗手

使用武器类型：单手杖、魔导书

职业特点：支援类角色，不仅可以进行魔法输出，也是惟一能够帮助队友回复体力的职业。

庞大的插画师阵容

Square Enix 为本作开展了一项游戏与绘师的跨界企划，邀请众多插画家以游戏的“童话”为主题，绘制印象插画。这些插画作品大多非常有趣，不妨来欣赏一下。



◀《白雪公主》主题by远藤ミドリ



▲《灰姑娘》主题by押切莲介



▲《浦岛太郎》主题byよしだもろへ



▲《小红帽》主题by卫藤ヒロユキ



▲《桃太郎》主题by桃山ひな



▲《金太郎》主题by佳月玲茅





本作是1991年在GB平台发售的《圣剑传说 最终幻想外传》的完全重制版，在保留原有剧情的基础上，无论是画面还是玩法，都已焕然一新，而这款全新的经典名作除了会登陆两大移动平台外，也会推出PSV版。



圣剑传说 最终幻想外传

iOS And

聖剣伝説-ファイナルファンタジー外伝- Square Enix 2016年内

序章

在高耸入云的伊尔基亚山上，位于其顶端的，是供奉着玛娜之树的神殿。
玛娜之树可以感知并获取全宇宙的力量，并以此为能量自我成长。
传说中，触碰到玛娜之树之人，便能获得永存不衰的力量。
以杀戮与恐怖为乐，企图以此征服世界的古兰斯公国的暗影骑士，
同样把玛娜之树作为自己的目标。

主人公和同伴们，以古兰斯公国"角斗士"的身份，被暗影骑士所奴役着。
观看角斗士们拼尽全力与强大的怪物进行搏斗，正是暗影骑士最大的乐趣。
仅仅只是为了获得生存必备的食物，为了能苟延残喘地活下去，
他们不得不日复一日地走出牢笼拼死战斗。
然而，高强度的作战让角斗士们疲惫不堪，终于一个接一个地倒下。
也正是因为失去了重要的伙伴，坚定了主人公反抗的决心。

充满个性的角色公开



入侵古兰斯城失败，反而被俘虏的青年。在暗影骑士的奴役下作为角斗士而不断战斗，在亲眼目睹好友的死亡后，下定决心要脱离牢狱的束缚。

主人公





掌握着故事关键的少女。虽然身负重任，却依旧坦然接受宿命的安排，并以积极乐观的态度生活着。在与男主角相遇后，被他温柔的一面所感动，并逐渐产生了好感。

女主人公







隐居于瀑布下的小屋中，过着与世无争的生活，不过他曾经是一名战功赫赫的骑士。虽然过着退隐的生活，但偶尔还是能从他锐利的目光中窥探到作为骑士的风采，另外在对于剑的辨别上，他有着世界上数一数二的水准。

获得了玛娜之树的力量，并以此进行疯狂的杀戮，是个企图造就恐怖来征服世界的残忍男人。传说中他为了得到王位，不惜亲手杀害原本的国王——也正是他的父亲。

为暗影骑士效力的魔术师。掌握着玛娜之树的秘密，但本体和目的并不明了。

一身赤魔导师打扮的旅者，和主角在沼泽的洞窟中相遇后，便成为同伴一起冒险。他所释放出的火焰之力非常强大，但真正的样貌却无人知晓。



对各种食物怀揣着强烈的执着，是个喜欢冒险的矮人。无论何时总是会带着七样道具，必要的时候就卖掉。非常擅长投掷斧头来作战。

和主人一样，被古兰斯公国当做奴隶一般驱使的高傲女战士。从小就和弟弟二人相依为命，尽可能扮演者母亲一般的角色。战斗中擅长投掷飞刀。

深爱着音乐，且对这个充满杀戮与战争的世界深感悲伤的吟游诗人。因为对姐姐的爱情而感到烦恼，因而寄托于音乐希望有所改变。

用于探索遗迹而被制造出来的机器人，在50年内持续对戴姆之塔进行调查，特长是解读各种壁画。战斗时会以激光作为主要攻击手段，并且具有回复魔力的技能。

即时战斗系统

本作的战斗系统并非是传统的回合制，而是采用了动作性更强的即时制战斗。通过右侧的虚拟按键可以快速使用武器或是魔法进行攻击。游戏也提供了多种不同的武器供玩家进行选择。



▶动作性浓厚的战斗系统

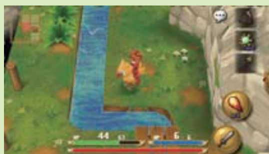
◀切换不同的武器进行战斗

经典的“FF”元素

既然副标题为“最终幻想外传”，那么自然少不了各种FF的经典元素。首当其冲的自然就是可爱的陆行鸟，在游戏中它破壳而出时，第一眼看到的便是主人公，之后便作为重要的伙伴一起踏上冒险的旅程，当然在大地图上它也依然是最舒适的工具攻击。



▲陆行鸟把出生后第一眼看到的主人公，当做自己最信赖的亲人。



▲骑着陆行鸟在地图中冒险



炉石旅店

文 乙太

随着冒险模式《探险家协会》的上线，卡池的扩大以及高质量新卡牌的加入对《炉石》的天梯环境产生了极大的影响，随着而来的当然就是各种新卡组与新思路了。不少玩家也许已经开始着手研究这些新的套牌，但是一时半会儿还没有掌握要领。本期专题不仅会为大家带来卡牌的介绍，也会为大家推荐一套时下的流行卡组，并带来基本的对战思路解析，希望能够对各位读者有所帮助。

卡牌档案室

本次的卡牌档案室，将为大家带来的2015年内最受关注的传说级随从——砰砰博士的介绍。这张卡牌是于2014年12月随着“地精大战侏儒”的资料片登场的，但过了一年的时间，砰砰博士依然是各大卡组中最为必不可少的卡牌。下面我们就来看看，今年最热门的卡牌有一些什么不被大众所知的秘密吧。



卡牌资料	
来源	地精大战侏儒
类型	随从
费用	7
品质	传说
攻击力	7
生命值	7
特效	战吼：召唤两个1/1的砰砰机器人。 警告：该机器人随时可能爆炸。

分析

7费7攻7血的身材，让许多玩家通常把砰砰博士与作战傀儡联想在一起。但是，作为一张传说级的随从卡牌，砰砰博士的价值当然是后者所无法比拟的。原因便是其战吼召唤出的两个砰砰机器人。砰砰机器人附带亡语效果，可以对任意对方单位（包括对方英雄）造成1~4点的随机伤害，这两个额外的随从不仅能够增加场面上的优势，还能在不经意间带来意想不到的效果，比如炸死对方随从，或者是直接将对手的血量降至斩杀线等等。在砰砰博士登场之前，不少卡组都会选择炎魔之王拉格纳罗斯作为强力的后期帮手，而在砰砰博士登场以后，其灵活实用性使其成为了拉格纳罗斯的替代品。虽然同样是王牌猎人的猎物之一，但砰砰博士即使被解掉之后也能留下两颗炸弹来给对手造成压力。而如果被“闷棍”等法术打回手牌的话，反而能获得再次召唤出炸弹的机会。而7点的费用，也使其在一些中期卡组里也有着不错的发挥，比如机械法、恶魔园术士等等。


■画师：Alex Garner

背景介绍

在《魔兽世界》中，砰砰博士是一名任务BOSS。作为一只地精，他的原名是斯帕基·乌波斯拉斯特（Sparky Uberthruster），原本是首席工兵布拉斯特菲兹的学徒，并以外域的52区营地作为据点。但由于没有做好防护措施，原本善良无害的地精受到了辐射，变成了疯狂的砰砰博士。在游戏中，砰砰博士的周围被放满了一触即爆的砰砰机器人，玩家需要用特殊的方法将其炸死。而在没有木桩的时代，砰砰博士也经常沦为玩家们测试输出的“木桩”。


■《魔兽世界》中的砰砰博士。


■《WOWTCG》中砰砰博士的造型。

小秘密

1. 砰砰博士的原型漫威漫画系列中的经典反派毁灭博士，其英文原名“Dr. Boom”也是从毁灭博士的原名“Docter Doom”变形而来。除了名字，砰砰博士的绿色头套，身边的砰砰机器人以及超高的智商，也使其成为了毁灭博士在《魔兽世界》中的复刻版。

2. 在英文版中，砰砰博士的卡牌描述为“MARVEL AT HIS MIGHT!”，这似乎影射出它与漫威漫画的微妙联系。

3. 砰砰博士在国外有着“平衡博士”的外号，原因是玩家们认为这张卡实在过于强大，以致于影响到了游戏的平衡性，不过暴雪并没有改动这张卡的计划。

久违的崛起
速攻型萨满卡组推荐

参考卡表





基本思路

在《探险家协会》上线后，各职业在天梯的胜率终于出现了大幅度的波动。在这之中，此前一直垫底的萨满终于异军突起，凭借一套改良后的速攻卡组跻身了天梯高胜率的行列。速攻型萨满本质上是一套节奏超快的打脸卡组，有点类似于早前的 T7 猎人卡组，具备一定的投机性。这套卡组并不以随从交换作为主要战术，而是以小费用随从以及冲锋随从，在前期最大化伤害，随后再依靠直伤法术以及武器来斩杀对手。虽然算不上天梯中第一梯队的卡组，但是本卡组造价低廉，与大部分流行卡组都有一战之力，而且节奏较快，适合用于低分段玩家冲分时使用。

一般情况下，玩家在起手需要寻找低费用的随从，高伤害的法术尽可能留到后期用来直接打脸。当然，在对阵一些拥有较多范围法术或是解场能力较强的后期控制型卡组时，依靠法术保证我方的随从能够站场也是十分重要的。由于“大地震击”是卡组中惟一能够用于应对嘲讽的卡牌，请务必留到关键时刻再使用，也可以根据情况，选择带一张还是带两张。本卡组整体而言操作难度较低，把握好起手与对阵策略，剩下的就可能比较看重运气了。上述卡表仅供参考，玩家可以根据自身情况与当下环境进行调整。下面便为大家说明一下，本套卡组的一些核心卡牌以及核心 combo。

核心卡牌



▲芬利·莫格顿爵士



▲坑道穴居人

对于快攻卡组而言，萨满的英雄技能着实显得有些鸡肋。四种基础图腾并不能为萨满带来较大的额外输出，只有“空气之怒图腾”能够让直伤法术的伤害有所提升。而能够改变基础职业技能的芬利·莫格顿爵士，在本套卡组中就显得十分重要。替换技能的首选便是猎人的“稳固射击”，因为该技能可以用 2 点费用稳定地换来 2 点输出。当然，由于爵士所给予的技能具备一定的随机性，所以并非每次都能选到“稳固射击”，但其实选到德鲁伊与圣骑士的技能，也是可以被接受的。总体而言，芬利·莫格顿爵士是一张对卡组有很大帮助的卡牌，可以选择起手留住或起手寻找。

坑道穴居人可以说是新卡牌中对于萨满而言最强力的卡牌，1 点费用下有着 3 点生命值，确保了其拥有较强的站场能力。此外，每当萨满使用一张带有过载效果的卡牌，场上的坑道穴居人就能获得与过载数相对应的攻击力的提升，而且可以无上限向上成长，对于注重前期输出的卡组而言，无疑是一大杀器，对于整体卡组强度的提升可想而知，因此必须带满两张。

对于一般的萨满卡组而言，并不会选择带两把毁灭之锤。但是对于这套速攻型卡组，毁灭之锤可以说是中期的输出核心。5 点费用加 1 点过载，换来的则是 4 回合内稳定打出 16 点的输出，而且过载的效果，也能够配合坑道穴居人的效果。由于该卡对于中期的输出十分重要，所以要带满两张提高上手率。

实用 Combo 介绍

毁灭之锤 + 石化武器：石化武器的效果为提升 3 点伤害，而毁灭之锤带有风怒效果，所以单回合内打出的输出能够被提高 6 点。也就是说，毁灭之锤加一张石化武器，单回合能够打掉对手 10 血，而毁灭之锤加两张石化武器，就能在单回合打掉对手 16 血，属于十分强大的斩杀 Combo。

坑道穴居人 + 野性狼魂：野性狼魂能够召唤出 2 个 2 攻 3 血并且带有嘲讽效果的随从，而狼魂的过载效果可以使坑道穴居人获得 2 点攻击力的提升。因此，该 Combo 可以瞬间让我方场上拥有 1 个 3/3 的随从和 2 个 2/3 的嘲讽随从，属于强力的站场 Combo。

予言者育成学園
FORTUNE TELLERS ACADEMY
フォーチュン テラーズ アカデミー

ALICE ORDER™
アリスオーダー

